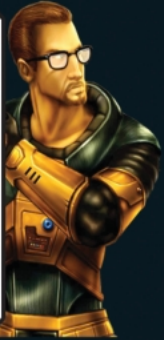
OYUNU KURALINA GÖRE OYNAYAN DERGİ

OYUNCU

www.oyuncudergisi.com



Fifa 2004



Anarchy online

SHADOWLANDS

Maceracı ruhlar burada huzur buluyor!!!

Half Life 2

World of Warcraft

Doom 3 ve Sims 2

AOM: The Titans

Commandos 3

Strateji Rehberi



Powered by ekolay.net



KKTC FİYATI: 12.500.000 TL.

Yıl: 1
Sayı: 1
2003
10.000.000 TL

Künye

YUNCU

Doğan Burda Rizzoli
Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.
34850 Esenyurt - İstanbul
Tel: 0 212 622 13 46 **Fax:** 0 212 622 13 57

Genel Müdür	Neslihan TOKCAN
Yayın Direktörü	M. Rauf ATEŞ
Yayın Yönetmeni (Sorumlu)	Ersin AKMAN ea@oyuncudergisi.com
Yazı İşleri Müdürü	Togan FALAY togan@oyuncudergisi.com
Görsel Yönetmen	H.Yıldıray GÖKKAYA yildiray@oyuncudergisi.com
Yayına Hazırlayan	Timur ERBİL timur@oyuncudergisicom
Sayfa Tasarımı	Mehmet DURSUN mehmetd@oyuncudergisi.com

Katkıda Bulunanlar
Erdinç ÜSKENT, Murat DELİGÖZ, Murat EKMEN, Hasan Haswan ÇOLAKOĞLU, Nurcan KIRCOVA, Murat OKTAY Bülent DÜNDAR, Ferhat BİNGÖL, Barış Nevres Nusret ERTURAN, Ali HALAÇ, Deyvi LEVİTAS, Görkem YILDIRIM, Evren ORDU

Ankara Temsilcisi	Erdal İPEKŞEN 0 312 467 14 37-38-39
İzmir Temsilcisi	Ziynet ATİLLA 0 232 463 78 30

Web: www.oyuncudergisi.com **e-posta:** oyuncu@oyuncu.com

Yönetim

Genel Yayın Direktörü	Muhittin SİRER
Satış Direktörü	Orhan TAŞKIN
Finans Direktörü	Oğuz KOBAN
Üretim Direktörü	Servet KAVASOĞLU
İş Geliştirme Direktörü	Ahmet BUĞDAYCI
Teknik Müdür	Sinan DİNÇSOY
Marka Müdürü	Onur AYLI

Reklam

Grup Başkanı	Aysun BAYAZITOĞLU
Grup Başkan Yardımcısı	Nil ERTAN
Grup Direktörü	Funda BAYKAL
Satış Müdürü	Alev KOYAŞ YETGİN
Satış Temsilcisi	Serkan DEMİR
Teknik Müdür	Nusret KIRIMLIOĞLU
Tel:	0 212 622 16 29 (2 hat)
Fax:	0 212 622 16 28
Rezervasyon	
Tel:	0 212 622 11 47 (4 hat) 622 11 78 (2 hat)
Fax:	0 212 622 12 10 (2 hat)
Ankara Reklam	
Tel:	0 312 467 00 20
İzmir Reklam	
Tel:	0 232 463 78 30
Hedef Sayfalar	
Tel:	0 212 227 92 80
Fax:	0 212 236 44 39

Baskı	Cem OFSET A.Ş 0 212 541 61 80
Dağıtım	Yaysat A.Ş 0 212 515 30 00

DBR Okur Hizmetleri Hattı	0 212 478 0 300 okurhizmetleri@dbr.com.tr
DBR Abone Hizmetleri Hattı	0 212 478 0 300
Fax:	0 212 622 15 12 - 13 abone@dbr.com.tr www.dbr.com.tr

Pazar hariç her gün 08.00 - 20.00 arasında hizmet verilmektedir.





AGE of MYTHOLOGY TITANS
EXPANSION





CALL OF DUTY





EA SPORTS
FIFA
2004



BiR ADIM DA BiZDEN

Türk oyun sektörünün gelişimine ve oyuncu profilinin bilinçlendirilebilmesine katkımız olacaksa ne mutlu bizlere...

Türk oyun sektöründe son yıllarda gerçekleştirilen atılımlar hiç de az değil. Cesurca devam ettirilen oyun tasarımı çalışmaları, online oyun siteleri ve ithalatçı firmalar, önlerindeki büyük kopya engeline rağmen hızla büyümekte. Ancak yine de gelişime biraz hız katılabilmesi için bu listeye daha birçoklarının eklenmesi şart. Biz de sektörün en azından dergicilik kısmında böylesine bir açıklık olduğunu sezinleyerek OYUNCU'da karar kıldık. Öncelikle belirtmem gereken bir konu var, OYUNCU aylık periyotlarla çıkacak bir dergi değil; şimdilik üç ayda bir çıkmasını planlıyoruz. Periyodu belirleyememememizin nedeni ise sizlerin takdir edeceği gibi ekonomik engeller. Dergimiz 10 milyon lira olan fiyatı beraberinde gelen CD, poster ve çizgi romanlar düşünüldüğünde aslında yüksek değil. Rotamızı net bir şekilde belirleyebilmemiz için sizlerden alacağımız geri bildirimler çok önemli.

Dergimizin bir sonraki sayısının ne zaman piyasaya çıkacağı bilgisine ise en sağlıklı şekilde www.oyuncudergisi.com adresinden ulaşabilirsiniz. Ayrıca yine sitedeki mail listesine kaydınızı yaptırarak veya oyuncu@oyuncudergisi.com adresine göndereceğiniz e-postalarla gerekli bilgileri edinmeniz de mümkün. Bunların yanı sıra bir sonraki sayımıza, özellikle de CD içeriklerine katkısı olacağını düşündüğünüz her türlü konuyu da bize gönderebilirsiniz.

Dergimiz editör kadrosunu belirlerken, oyun sektörünün değişik kesimlerinde yer alan arkadaşları bir araya toplamaya çalıştık. Sadece sektörün bir adım daha ileriye götürülebilmesi için uğraşan bu arkadaşlarımıza ve bize destek veren bütün kuruluşlara da teşekkür etmek istiyorum.

Gelelim bu ilk sayımızla birlikte nelere sahip olduğunuz konusuna. En büyük bombamız, Türkiye'de ilk defa iki haftalık bedava oyun hakkıyla Anarchy Online: The Notum Wars'un oynanabilir tam sürümü. Avaturk'un katkılarıyla sizlere ulaşan bu oyunun yanı sıra Avaturk'ten OYUNCU okurlarına özel bir aylık internet bağlantısı da içeren Avaturk Explorer Üyeliği var. Unutmadan söylemek gerekirse bu paketin fiyatı 15 milyon lira. Avaturk Explorer Üyeliği ile Avaturk'ün sunucularından bir ay boyunca ücretsiz faydalanabileceksiniz.

Dergi CD'lerimizde yer alan bir diğer tam sürüm oyun ise Return to Castle Wolfenstein: Enemy Territory. Yerel ağ veya internet üzerinden oynayabileceğiniz takım tabanlı bu FPS başlığı için yine en uygun ping zamanını Avaturk'un wolfet.avaturk.net adresli sunucusundan alıyorsunuz. Ayrıca bu sunucu ücretsiz olduğu için, Avaturk üyeliğiniz sona erse bile oyun hakkınız devam etmekte.

Gelecek sayılarda, yeni sürprizlerle görüşmek üzere... Bize yazmayı unutmayın.

Timur Erbil
timur@oyuncudergisi.com

KAÇIRMAYIN

Avacode üyeliği

Dergi ile birlikte verdiğimiz Avaturk katalogunun arka sayfasında yer alan kod numarasını, www.avaturk.com/avaturk/avacodes.aspx adresinde yer alan, kayıt ekranına girerek hesabınızı, istediğiniz zaman aktif hale getirebilirsiniz. Bu işlemi gerçekleştirdiğiniz tarihten itibaren de, bir aylık Avacode aboneliğiniz işlemeye başlıyor. Bir başka değişle bu promosyon sadece Ekim veya sadece Kasım ayını kapsıyor diye bir kaide bulunmuyor. Ne zaman oyun oynamak isterseniz o zaman aboneliğinizi başlatıp, bu tarihten itibaren de bir ay süreyle hizmetlerden faydalanabiliyorsunuz. Bu bir ay içinde Avaturk'ten yüzde 25 indirimle alışveriş yapacağınızı da unutmayın.

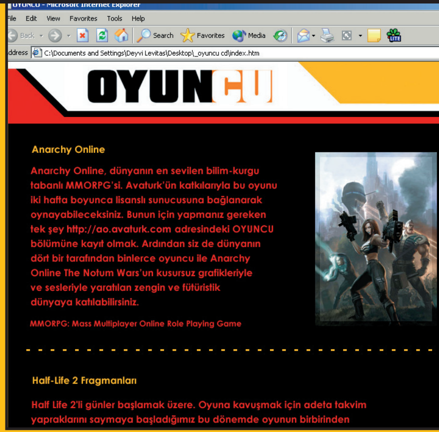


OYUNCU'NUN FAVORİLERİ

Return to Castle Wolfenstein: Enemy Territory, Anarchy Online Shadowlands, Dragon Raja, GTA 3: Vice City, Freelancer

CD 1





CD1, oynanabilir ful sürüm The Notum Wars ve Half Life 2 fragmanlarıyla dolu.

CD 2





Call of Duty; Medal of Honor Allied Assault'ın yaratıcılarından eşsiz bir oyun daha.

FRAGMANLAR

HALF LiFE 2

Half Life 2'yi merak içerisinde beklediğimiz şu günlerde, oyunda bizleri nelerin karşılayacağı hakkında izlenim sahibi olabilmenin ilk yolu fragmanlarını izlemekten geçiyor. Sizlere tümü oyun içi çekimlerden oluşan ve oynanış özelliklerini yansıtan birbirinden güzel 4 farkı fragman derledik. Tüm fragmanları izleyebilmek için ise sisteminizde Divx codec'lerinin kurulu olması gerekmekte. Gerekli olan bu codec'lere ise ikinci veya üçüncü CD'lerimizden ulaşmanız mümkün.

Anarchy Online The Notum Wars

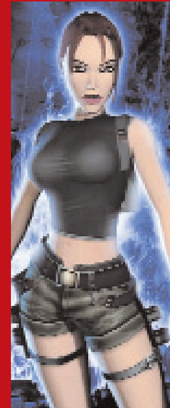
Geçen ayın başında son genişleme paketi Shadowlands çıkan Anarchy Online'ın efsane sürümü The Notum Wars'un oynanabilir ful versiyonu Türkiye'de ilk kez OYUNCU CD'sinde. Türkiye'nin online dijital eğlence platformu Avaturk'un katkılarıyla hazırlanan bu CD'nin diğer bir özelliği de The Notum Wars oynamak isteyen okurlarımıza iki haftalık ücretsiz online oyun hakkı sunması. Bunun için oyunu kurduktan sonra ao.avaturk.com adresine bağlanmanız ve burada OYUNCU için özel hazırlanmış link'i takip ederek sunucuya kayıt işlemini tamamlamanız gerekiyor. Sonrasındaysa iki hafta boyunca The Notum Wars'un bilimkurgu ile bezeli atmosferinde sınırsızca oyun oynayabilirsiniz. İki haftalık sürenin aktivasyonu yaptığınız tarihten itibaren başlayacağını da unutmamalısınız. Bu işlemle ilgili kafanıza takılan tüm soruları webmaster@avaturk.com adresine yazabilirsiniz. The Notum Wars'un benzersiz dünyasından keyif alırsanız ve oyunu Shadowlands'e yükseltmek isterseniz lisanslı oyununuzu yine Avaturk.com'dan satın alabilirsiniz.



SAVE DOSYALARI

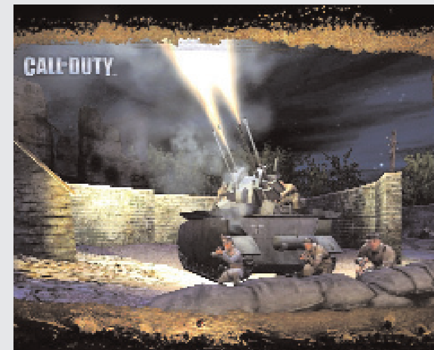
TOMB RAIDER The Angel of Darkness

Oyun Save'lerini içeren "zip" dosyasını açtıktan sonra, TombSave klasörü içinde yer alan dosyaları, oyunun kurulu olduğu dizin altındaki Savegame klasörünün altına taşımanız gerekmekte. Ancak bu işlemden önce mevcut Save dosyalarınızı yedeklemenizi tavsiye ederiz.



Call of Duty

FPS arenasının son derece başarılı örneklerinden biri olan Call of Duty'nin bu tekli oyun demosunda, sadece tek bir harita seçeneğinizin yer almasına rağmen dört farklı zorluk seviyesinin her birinden ayrı ayrı tatlar alacağınızı şimdiden garanti ediyoruz.



Comandos 3: Destination Berlin

Komandolarımız bilgisayarlarımıza geri döndü; hemde radikal değişiklele. Öncelikle tüm iç ve dış mekanlar tümüyle 3D olarak modellendirilmiş ve değişken kamera açısı seçenekleri var. Ayrıca strateji öğesinden çok bu son oyunda aksiyonun ön planda tutulmuş olduğunu göreceksiniz.



CD 3





CD 4

Fifa World Mega Patch ile Türkiye ligini bilgisayarınıza taşıyın.

Medal of Honor için hazırlanan son genişleme paketi; Breakthrough.

İPUCU

FIFA WORLD Mega Patch

Fifa 2004'ün adından bahsedilmeye başlandığı şu günlerde, hala 2003 sürümünü elinden bırakamayan oyuncular için mega yama paketi... Dünya liglerindeki takımların yanı sıra, Türkiye Ligi'nde yer alan 18 takımın da en güncel kadroları, iç ve dış saha formaları, bayraklar, logolar ve diğer her şey bu yamada... Ayrıca bu yama sayesinde bilgisayar artık Türkiye ligi takımlarının ve oyncularının bazılarının ismini net bir şekilde söyleyebiliyor.

Enemy Territory

Return to Castle Wolfenstein teması ve motoru baz alınarak sadece çoklu oyun ortamı için hazırlanan ve ücretsiz olarak dağıtımı yapılan Enemy Territory için birçok sunucu hizmet veriyor. 64 kişiye kadar aynı anda oyun imkanı sunan oyunu kurduktan sonra tek yapmanız gereken oyuncu profilinizi oluşturup, Play Online seçeneğine tıklamak. Açılan ekranda mevcut tüm sunucuların durumlarını görmeniz mümkün oluyor. Bu arada hemen belirtmemiz gerekir, Avaturk de bir Enemy Territory sunucusu açmış durumda ve bu sunucu üstünden ücretsiz oyun imkanı sunuyor. Yurt dışı sunuculara kıyasla son derece düşük ping zamanına sahip olan sunucu için otomatik arama sonucunda, (liste belirmemişse) Connect IP seçeneğine tıklayarak açılan pencerede, 'wolfet.avaturk.net' adresini girip 'Connect' tuşuna basmanız yeterli olacaktır.



Homeworld 2

İlki 1999 yılının sonlarında piyasaya sürülen, uzay stratejisi türündeki Homeworld'ün ikinci sürümündeki gelişmeler görmeye değer. Tamamen yenilenmiş grafik motoru, sistem gereksinimlerini biraz yükseltmiş olsa da görsel açıdan tamamen doyurucu olduğu su götürmez bir gerçek.

İPUCU

MOHAA BREAKTHROUGH

Medal of Honor Allied Assault için hazırlanan en son genişleme paketi Breakthrough'un çoklu oyun demosu karşınızda. Bu demoda Anzio ve Palermo isimli iki farklı harita seçeneğine sahip oluyorsunuz. Oyunun aynı anda 32 kişiye kadar çoklu oyun imkanı sunduğunu da belirtmemiz gerekir. Ayrıca yeni çoklu oyun modu Liberation da test etmeniz mümkün oluyor.



Battlefield 1942: Secret Weapons of World War II

İkinci Dünya Savaşı süresince bir çoğu sadece proje aşamasında kalmış gizli araç ve silahlar nihayet Secret Weapons of WWII ile gün ışığına çıkıyor. Battlefield 1942 için geliştirilen bu genişleme paketinin demo sürümünde hem tekli hem de çoklu oyun imkanına sahip olacaksınız.



İstila

Türk oyun sektörü sayfalarımızın konuğu olan Ozan Gümüş'ün geliştirdiği İstila isimli strateji oyunu-nun demosu... Turn-based strateji türündeki oyunda Türkler dahil olmak üzere 12 oynanabilir ırk seçeneğiniz bulunuyor. Tüm oynanış özelliklerine alışabilmek için, hatırı sayılır bir süre üzerinde durmanız gerekmekte.



CD 5





DVD ve VCD formatında satılan Animatrix'lerin ilk dördü bu CD'de.

BİLGİ

NEDEN MATRIX?

PCnet, OYUNCU'nun ilk sayısını kutlamak için Haziran ayında okurlarına dağıttığı Matrix CD'sinin çoğaltılıp, OYUNCU okurlarına da ulaşmasına izin verdi. Peki neden Matrix? Çünkü PCnet'in Matrix CD'sini birçok okur Haziran sayısı çok kısa zamanda tükendiği için alamamıştı. OYUNCU ile PCnet dergileri aynı şirket tarafından yayınlandığı için kardeş yayınlar olduğu söylenebilir. Zaten OYUNCU, PCnet'in yedinci doğum gününde okurlarına vermeyi planladığı bir doğum günü hediyesi olarak düşünülmüştü.

PCnet Matrix CD'si

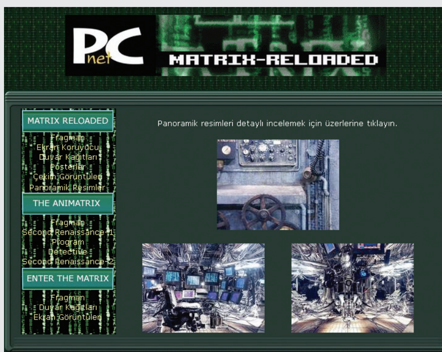
Matrix Revolutions için geriye sayımın çoktan başladığı bu günlerde PCnet dergisi, Haziran sayısında okurlarına hediye ettiği ve çok beğenilen Matrix CD'sini OYUNCU okurlarıyla paylaşıyor. Üç farklı bölümden oluşan Matrix CD'sinde Matrix Reloaded filminin ekran koruyucuları, masa üstü desenleri, posterleri, panoramik görüntüleri ve fragmanları var. Ayrıca birbirinden farklı dokuz filmden oluşan ve ülkemizde de DVD ve VCD olarak piyasaya çıkan The Animatrix serisinin ilk dört bölümü de yine bu CD'de. CD'nin Enter The Matrix bölümü ise, aynı isimli oyuna ayrılmış durumda.

PCnet Matrix CD'sinin içeriği

Enter The Matrix
Fragman
Ekran Koruyucu
Duvar Kağıdı

Matrix Reloaded
Fragman
Ekran Koruyucu
Duvar Kağıdı
Posterler
Çekim Görüntüleri
Panoramik Resimler

The Animatrix
Fragman
Second Renaissance – 1
Program
Detevtive
Second Renaissance – 2



CD'LER

NASIL ÇALIŞIR

OYUNCU CD'lerini çalıştırmak için CD sürücünüze takın. CD kendiliğinden otomatik olarak açılacaktır. CD'yi takıp bir süre bekledikten sonra karşınıza herhangi bir sayfa gelmiyorsa sisteminiz Autorun denilen otomatik çalıştırma modunda değildir.

DİKKAT

CD'lerimizin tamamı hazırlandığı tarihte tüm güncel antivirüs yazılımları ile taranmış ve herhangi bir virüse rastlanmamıştır OYUNCU, yazılımları tekrar antivürüs programlarıyla taramanızı tavsiye eder. CD'deki programlar ve oyun demolarının bilgisayarınıza yüklenmesi nedeniyle oluşabilecek problemlerden OYUNCU Dergisi sorumlu değildir.

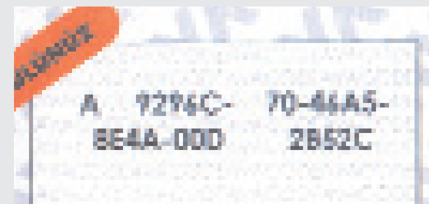
Avaturk'ten herkese Avacode

Türkiye'nin dijital eğlence platformu Avaturk, OYUNCU'nun ilk sayısıyla birlikte tüm OYUNCU okurlarına Avacode hediye ediyor. OYUNCU poşetinin içinde bulacağınız Avacode'unuzun arkasındaki şifre ile sahip olacağınız opsiyonlarsa şunlar; Türkiye'nin her yerinden bir aylık ücretsiz internet bağlantısı, iki adet e-posta adresi, Avaturk sunucularında ücretsiz oyun oynama imkanı, Avaturk'ten alacağınız oyunlarda % 25 indirim, oyunlarda toplayacağınız Avapuan'lar ile sürpriz hediyeler kazanma şansı.



Avacode kullanımı

Avacode'larınızı aktive etmek için avaturk.com adresine girmeniz yeterli. Gerekli işlemleri yaptığınızda 15 milyon lira değerindeki Avaturk Explorer Üyeliği'ne ücretsiz olarak sahip olacaksınız. Bir aylık kullanım hakkınızın size özel şifreyi aktive ettiğiniz gün başlayacağını da unutmamalısınız. Şimdiden tüm OYUNCU'lara iyi eğlenceler.







Painkiller

Cennet ile Cehennemin arasında sıkışan bir ruh....

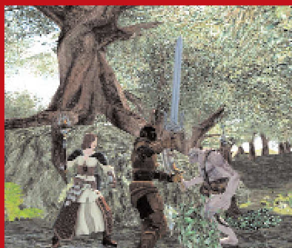
DreamCatcher firması Eylül ayının hemen başlarında düzenlediği bir basın toplantısı ile Painkiller isimli yeni FPS oyunlarında Ekim aynının sonlarına doğru multiplayer Beta test aşamasına geçileceğini ve oyunun ancak 2004 yılının mart ayında tamamlanarak piyasaya sürülebileceğini açıkladı. Painkiller'da Daniel Garner isimli bir karakteri canlandırma imkanına sahip olacağız. Bir trafik kazası sonucu hayatını kaybeden Daniel, Cennet ile Cehennem arasında, şimdiye kadar hiç görmediğimiz bir dünyada sıkışıp kalır. Cennete neden kabul edilmediğinin sebeplerini ararken de birçok şeytani güç ile mücadele etmek zorunda kalır. İlk başlarda özellikle grafik özellikleriyle dikkatleri üstüne çekmeyi başaran Painkiller'da 20 değişik bölüm yer alacak ve elinizin altında bulunan tüm silahlar birer ikincil fonksiyona da sahip olacak. Yani uzun ve uykusuz gecelere değişik bir soluk geliyor.

İPUCU

ORTA DÜNYA'YA HAZIR OLUN



Vivendi Universal Games, MMORPG türünde olacak ve Tolkien imzalı Middle Earth Online isimli oyunları için bir dizi ekran görüntüsü daha yayınladı. Şu an için piyasaya çıkış tarihi konusunda herhangi bir açıklama yapılamayan oyunun sırf bu ekran görüntülerine bakarak bile çok tutulacağını söyleyebiliriz.







BloodRayne Hollywood yolcusu

Yarı vampir yarı insan, ama çok çekici...

Bilgisayarlarımızdan beyaz perdeye aktarılan başlıklara yakın zamanda bir yenisi daha katılacakmış gibi görünüyor. Geçtiğimiz ay içersinde yapılan açıklamaya göre BloodRayne oyununun tüm film hakları Boll KG yapım firması tarafından satın alındı. Bilindiği gibi firma daha önce de Alone in the Dark ve House of Undead gibi oyunlarıntüm film haklarını satın almıştı. Yarı insan yarı vampir bir karakterin, olağandışı güçlere karşı mücadelesini işleyecek filmin çekimlerine 2004 yılı içinde başlanacak. Bu film için 30 milyon dolar civarında bir bütçe ayrıldığıysa sızan haberler arasında.
Film ile ilgili daha ayrıntılı bilgiyi, oyunun resmi web sitesi olan **http://www.bloodrayne.com** adresinden edinebilirsiniz.



Syberia II ertelendi

Mükemmeli yakalamak için erteleme

Microids firması Eylül ayında düzenlediği bir basın toplantısıyla daha önce piyasaya çıkış tarihi Kasım 2003 olarak duyurulan Syberia II'nin belirtilen bu tarihe yetişemeyeceğini açıkladı. Firma oyunun yeni piyasaya sürülüş tarihi olarak ise bu kez 2004 yılının ilk aylarını işaret etmekte. Aynı anda PC, Xbox ve PlayStation 2 platformları için hazırlanmakta olan oyunun ertelenme sebebi olarak ise hem grafiksel hem de oynanış özellikleri açısından son rutuşlarının tahmin edilenden biraz daha uzun



sürecek olması gösteriliyor. 'Her tasarımcının hayali, eserlerinin yapım sürecini uzatmaktır.' diyen Syberia II'nin senaristi ve sanat yönetmeni Benoît Sokal sözlerine şöyle devam ediyor: 'Ancak böylelikle muhteşem ve özgün bir yapıt ortaya çıkardığından emin olabilir.'



Kaido savaşına hazırlanın

Sammy Studios firması Playstation 2 için geliştirilmekte olan Drift Racer: Kaido Battle'ın ayrıntılarını duyurdu. 2004 yılının şubat ayında piyasaya sürülmesi planlanan oyunda, 150'den fazla lisanslı araç seçeneği yer alacak. Ayrıca tüm bu araçların her biri kendilerine has sürüş karakteristiklerine ve fiaik modellemelerine sahip olacak. Drift Racer'ın tek kişi ve iki kişilik oyun modlarında toplam beş değişik oyun seçeneği yer alacak, oyuncuların karşısında 200'den fazla rakip bulunmakta.
Oyunun çevresel efekt motoru, dört mevsim farklı hava koşulları yaratabiliyor ve gündüz gece değişimleri son derece gerçekçi bir şekilde modellendirilmiş.



Geçmişe yolculuk

Macera açlığımızı bastıracak bir oyun

Macera oyunu meraklılarının yüzünü güldüren bir haber geçtiğimiz ay içerisinde The Adventure Company firmasından geldi. Firmanın bir süredir üzerinde çalıştığını bildiğimiz Forever Worlds isimli macera oyununun final aşamasına gelindiği 2004 yılının Ocak ayında piyasaya sürülmesinin planlandığı açıklandı. Açıklama ile birlikte bir dizi ekran görüntüsünün de yayınlandığı oyunda, Amazon ormanlarında mistik bir ağacı bulduktan sonra esrarengiz bir şekilde kaybolan bir paleontologun izini süren iki araştırmacının hikayesi aktarılmakta.
Zamanlar arası yolculuk, fantastik yaratıklar, sıra dışı olaylar ve bolca puzzle oyunda yer alan diğer unsurlar arasında.

DİKKAT

KAÇIRMAYIN!



Galactica'nın yeni sitesi

Vivendi Universal Games tarafaından PlayStation2 ve Xbox için hazırlanmakta olan Battlestar Galactica için yeni bir internet sitesi faaliyete geçirildi. Oyun hakkındaki tüm haberlere ve güncellemelere ulaşabildiğiniz sitede ayrıca karakterler hakkında bilgiler, duvar kağıtları ve filmlerde yer almakta. Siteye www.battlestargalacticagame.com adresinden ulaşabilirsiniz.



JADE İmparatorluğu

Star Wars tabanlı bir RPG olan Republic'in elde ettiği başarıya dayanarak, Bioware bir diğer Star Wars başlığını Xbox platformuna taşıyor. Jade Empire adıyla hazırlanan oyun ilk olarak 26 Eylül'de Tokyo'da düzenlenen Oyun Fuarı'nda görücüye çıktı.

İPUCU

CELTIC KINGS



Haemimont Games, macera/strateji başlıkları Celtic Kings: Rage of War'ın devam oyunu olan Celtic Kings: The Punic Wars'ın ayrıntılarını duyurdu. Milattan önce 264 ve 146 yılları arasında Roma ve Kartaca uygarlıkları arasında yaşanan üç büyük savaşı (Punic Savaşları) konu alan oyunda iki farklı oyun modu yer alacak. Srateji modunda askeri birimler eğitip bunların komutasına geçerek ve gerek kiraladığımız gerekse kendimizin yarattığı kahramanların yardımıya bilgisayar ve diğer insan kontrollü kale ve yerleşim birimlerini ele geçirmeye çalışacağız. Macera modunda ise Hannibal ve Scipio Africanus isimli iki farklı Campaing seçeneği yer almakta.





Hayalleriniz gerçek oluyor

The Movies'in Internet sitesi yayına geçti

Acımasızca eleştirebildiğimiz film yapımcıları ve yönetmenlerinin neler hissettiklerini nihayet anlayabileceğiz. Lionhead Studios'un geliştirilme aşamasında olan The Movies isimli oyunları bize bu imkanı tanımakta. Bir film stüdyosu kurarak, dramadan maceraya, Western'den korku filmlerine kadar dilediğiniz türde kendi filmlerinizi çekebileceğiniz oyun için Eylül ayı içerisinde bir de internet sitesi faaliyete geçirildi. Oyunun tüm özelliklerine ve en yeni ekran görüntülerine ulaşabileceğiniz sitede ayrıca bir de mesaj tahtası oluşturulmuş durumda. Siteye **www.themovies game.com** adresinden ulaşabilirsiniz.



Her şeyden önce strateji

Geleceğin dünyasında yaşam mücadelesi

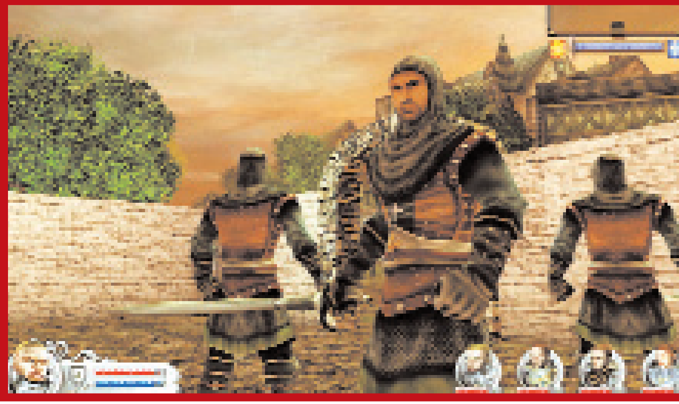
Strategy First, Mayhem Studios firmasının Shadow Vault isimli oyunlarının dünya çapındaki yayın haklarını satın aldı. Sıra tabanlı RPG türündeki oyun yaklaşık iki yıldan beri geliştirilme aşamasında ve 2004 yılının hemen başlarında piyasaya sürülmesi planlanıyor. Geleceğin vahşi dünyasının işlendiği Shadow Vault'da oyuncular 20 bölüm boyunca Contingent adındaki hükümet birlikleriyle mücadele etmek zorunda. Yerel ağ ve internet üzerinden çoklu oyun desteğine de sahip olacak oyunda 30 farklı karakter, 40 değişik aksiyon ve yine 30'un üstünde özel yetenek seçeneği yer alacak.



Yeni Kohan ırkları

TimeGate Studios, Kohan serisi için hazırlamakta oldukları devam oyunu Kings of War'un ayrıntılarını duyurdu. Beş değişik politik bölge ve altı oynanabilir ırk seçeneğine sahip olacak oyunun açığa vurulan ilk ırkı ise Human, yani insan ırkı.
Kohan: Kings of War'ın 2004 yılının ilk aylarında piyasaya sürülmesi planlanmakta ve bu zamana kadar oyundaki tüm ırkların ayrıntıları oyunun yeni web sitesinde yayınlanacak. İlgili siteye **www.timegate.com/kow/** adresinden ulaşabilirsiniz





Bir efsane

Ünlü Fransız kadın karakteri, Joan of Arc

Enlight firması yaklaşık bir yılı aşkın süredir hazırlanma aşamasında olan RTS (gerçek zamanlı strateji) başlıkları Joan of Arc'ın yılın son günlerine doğru piyasaya sürülmesinin planlandığını açıkladı. Yüzyıl Savaşları olarak da bilinen ve 1337 –1453 tarihleri arasında tam 116 yıl boyunca devam eden İngiltere - Fransa savaşı dönemin tüm dengelerinin ve siyasi yapılanmaların değişmesinde etkili olmuştu. Fransa'nın en ünlü kadın kahramanlarının başında gelen Joan of Arc ve komutasındaki ordusu, 1429 yılında İngiliz kuvvetlerine karşı başlattıkları müthiş direniş sayesinde, Fransa askeri kuvvetlerinin bozuk morallerinin yeniden düzelmesine yardım edecek ve böylelikle tekrar toparlanan Fransızlar kaybettikleri birçok toprağı İngilizler'den geri almayı başaracaklardı. Tarihi gerçeklere sadık kalınarak hazırlanmakta olan oyunda da tıpkı Joan of Arc gibi, sıradan bir savaşçıyken kudretli bir komutana doğru uzanan çetin süreçte düşmanlarınıza karşı mücadele vermeniz gerekmekte.



FISILTI

DOOM 3 Xbox'a GÖZ KIRPIYOR

Activision ve id Software firmaları, geçen ay ortaklaşa düzenledikleri bir basın toplantısıyla Doom 3'ün Xbox versiyonunun Vicarious Visions isimli firma tarafandan geliştirilmeye başlandığı haberini teyit ettiler. Bilindiği gibi Vicarious Visions, Tony Hawk's Pro Skater, Spider-Man, Crash Bandicoot ve Star Wars gibi başlıklara imzasını başarıyla atmış bir firma. Hazırlanacak olan yeni oyunun ne zaman piyasaya sürüleceği konusunda ise henüz bir açıklama yapılmıyor.

Xbox Live deneme imkanı

Microsoft Xbox Live uyumlu oyunları alan kullanıcılara 2 aylık deneme süresi imkanı tanıyacaklarını duyurdu. Bu deneme süresine hak kazanan oyuncular, iki ay boyunca diğer normal üyelerin sahip olduğu tüm haklardan faydalanma imkanına sahip olacaklar. Xbox Live uyumlu olarak piyasaya sürülecek oyunların listesi ise şöyle:

- NBA Jam - Acclaim
- Burnout 2: Point of Impact - Acclaim
- All-Star Baseball 2005 - Acclaim
- Cabela's Deer Hunt: 2004 Season - Activision
- Cabela's Dangerous Hunts - Activision
- Unreal II: The Awakening - Atari
- Magic: the Gathering - Battlegrounds - Atari
- Dead Man's Hand - Atari
- Pro Race Driver - Codemasters
- ESPN NHL Hockey
- ESPN NFL Football
- ESPN NBA Basketball
- ESPN NCAA College Hoops
- World Championship Pool 2004 - Jaleco
- Dance Dance Revolution UltraMix - Konami
- Jedi Knight Academy - LucasArts
- Black 9 - Majesco
- Crimson Skies - Microsoft Game Studios
- Counter-Strike Condition Zero - Microsoft Game Studios
- Project Gotham Racing 2 - Microsoft Game Studios
- NBA Inside Drive 2004 - Microsoft Game Studios
- NFL Fever 2004 - Microsoft Game Studios
- NHL Rivals 2004 - Microsoft Game Studios
- Top Spin Tennis - Microsoft Game Studios
- Links 2004 - Microsoft Game Studios
- Amped 2 - Microsoft Game Studios
- Sega GT Online
- Conflict: Desert Storm 2 - Take Two
- Ninja Gaiden - Tecmo
- Ghost Recon: Island Thunder - Ubi Soft
- Rainbow Six 3 - Ubi Soft
- Prince of Persia - Ubi Soft
- XIII - Ubi Soft
- Hunter: The Reckoning Redeemer - VU Games
- S.W.A.T. Global Strike Team - VU Games
- XIII - Ubi Soft
- Hunter: The Reckoning Redeemer - VU Games
- S.W.A.T. Global Strike Team - VU Games

Türk Oyun Sektörü

Kıpırdanmalar

Bazılarına küçük adımlarmış gibi görünse de emeklemeden yürünmüyor.

İPUCU

istila'da NELER VAR



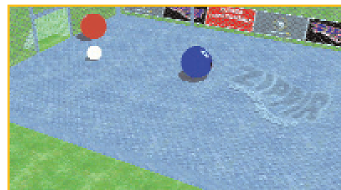
Türkler dahil 12 oynanabilir ırk var ve her bir ırkın askeri, bilimsel ve ekonomik güçleri farklı. Mesela bilimde en iyi ırk İtalyanlar ve Mısırlılar, askeri güçte en iyi Türkler, ekonomide en iyi olansa Çinliler ve Hintliler.

ULAŞIN

İstila ve 10 Küçük Oyun hakkında daha ayrıntılı bilgi için www.ozangumus.com adresini ziyaret edebilirsiniz. İstilanın demosunu da OYUNCU CD'lerinde bulabilirsiniz

E-posta:
admın@ozangumus.com

Mikro işlemcilerin hayatımıza girmesi ile hemen eş zamanlı olarak geliştirilmeye başlayan bilgisayar ve video oyunları, ilk günlerdeki sadece birkaç nokta veya çizgiden teşkil basit formlarından geçen, zaman ve gelişen teknoloji ile birlikte sıyrılarak, gerçeğe oldukça yakın 3D tasarımlara, düşünen, strateji geliştiren veya sizin yaptığınız hamlelerden sürekli olarak öğrenen yapay zeka modellerine sahip büyük prodüksiyonlara dönüştüler. Kişisel bilgisayarların veya oyun konsollarının artık neredeyse her evin birer standart bileşeni halini almış olması da her geçen gün bu prodüksiyonlar için daha fazla maddi kaynak ayrılmasına neden olmakta. Günümüzde oyun sektörüne harcanan paranın, neredeyse sinema ile başa baş olduğunu bile söyleyebiliriz. Tabii ki dünya çapınca yüzbinler, hatta milyonlar satmayı başaran bu oyunların getirileri de aynı oranda olmakta.



Peki ülkemize bakacak olursak, nasıl bir sahneyle karşı karşıyayız? Çok aydınlık olmadığı kesin. Ancak özellikle son dönemlerdeki atılımlar sayesinde zifiri karanlık da değil. Bu yazı dizimiz ile, Türk Oyun Sektörü'nü tüm hatlarıyla birlikte ele almak niyetindeyiz. Öncelikle sektörün önünde duran en büyük engelin, yani ilgisizliğin aşılması gerektiğini düşünüyoruz.
Oyun yapımı konusunda faaliyet gösteren firma veya proje grupları, yeni yeni ortaya çıkmaya başlayan yayıncılar ve sayıları maalesef ki bir hayli az olan ithalatçı firmalar ile durum analizleri yaparak, en azından kim kimdir ve ne yapارı veya Türkiye'de sektörün gelişimi için ne gibi çalışmalar yapıldığını sizlere aktarmaya çalışacağız.
Ayrıca hemen belirtmek istiyoruz, bu bölüm altında tanıtacağımız oyunlar ve projeler konusunda tarafsız kalmayı amaçlıyoruz. Çünkü henüz Türk oyunları için birer eleştiri yazısı yazma lüksüne sahip değiliz. Kim bilir belki bir gün o da olur...

'İstila', 10 Küçük Oyun

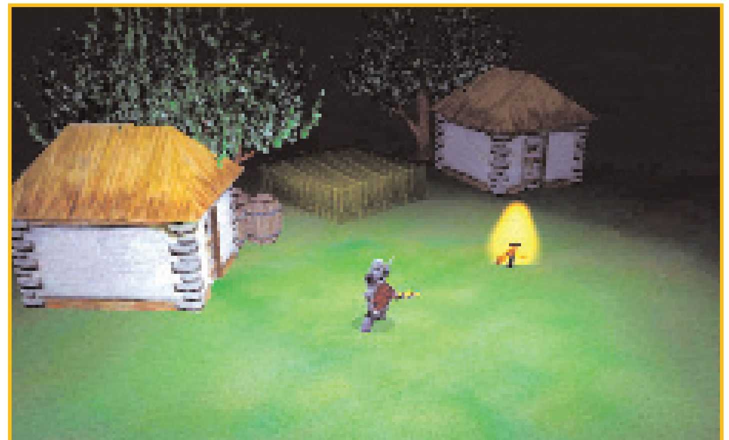
Dergimizin bu ilk sayısında, Turn-Based strateji türündeki 'İstila' ve klasik bilgisayar oyunlarının birer modifikasyonu olan 10 Küçük Oyun isimli projeleri ile Ozan Gümüş konuğumuz:

OYUNCU

Bilgisayar oyunları ile ilk olarak ne zaman tanıştınız ve bir oyun yapma fikri nereden aklınıza geldi?

Bilgisayar ile 1986 yılında Commodore64 ile tanışmışım! Tabii ben onu oynadığım oyunlarla (Wizard of war) ve peek, poke komutlarıyla anımsadığım 39 Kb boş bellekli





Commodore Basic ile de hatırlıyorum.
Oyun yapmak kendimi bildim bileli en sevdiğim iş oldu. Oyun yapmayı sadece programlama olarak düşünmedim, programlamayı öğrenmeden önce de mukavva, karton ve elişi kağıtları veya K-nex, legolar ile çeşitli oyunlar yapıyordum ve arkadaşlar ile bu oyunları severek oynuyorduk.

OYUNCU

Neden bilgisayar oyunları, ticari açıdan ele alındığında bu alanın ülkemizde pek de parlak olmadığı gerçeği ortada.

Şu anda dünyada bilgisayar oyunlarından elde edilen gelirle sinema sektöründen elde edilen gelirin yaklaşık olarak aynı olduğu belirtiliyor, bir şeyin talebi varsa ürün de muhakkak olacaktır, ürün varsa onu yasal olmayan durumlardan korumaya muhakkak birileri çalışacaktır. Türkiye' de fazla ürün olmadığından şu an durum pek parlak gözükmeyebilir ama ben gelecekten umutluyum. İşi sadece Türkiye olarak da görmüyorum, dışarıya oyun satabilirsek aynı zamanda kültürümüzü de onlara satmış olacağız ve bunu başarabileceğimize eminim.

OYUNCU

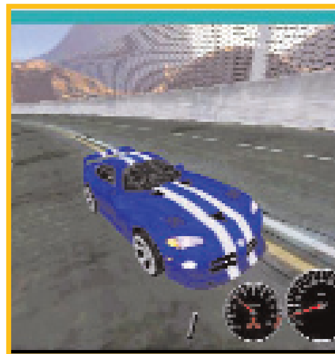
Bize şu an üzerinde çalıştığınız projeler ve bunların son durumları hakkında bilgi verebilir misiniz?

İstila strateji oyunu projesi tamamlandı ama her tamamlanan sistemin tamamlanışını takip eden süreçte şurası da şöyle olsaydı denir. Oyun, oyun kuralları, yapay zeka ve oyun dengelerinin oyuna oturtulması bakımından oyun tamam diye düşünüyorum ama bazı oyun ara yüzlerinin, oyundaki bazı menülerin - tabloların işini bilen grafikerlerce tekrar çizilmesi, oyundaki seslerin yenilenmesi, oyun için müziklerin yapılması, son olarak oyuna İngilizce dil seçeneğinin de eklenmesi gerek. Bunlar yapıldıktan sonra İstila, Civilization serisi ile bile yarışabilir. On Küçük Oyun ise klasik bilgisayar oyunlarının yeni modifikasyonlarından ve yeni klasik olma adayı oyunlardan oluşuyor. Yapım olarak her biri ortalama bir haftamı alsa da bu oyunlar şu an bizim evde masaüstünden inmeyen ve her an oynanan oyunlar oldular bile. Yakında bu oyunların demoları site ve dergiler aracılığı ile oyunculara ulaşacaktır. 10 oyunun şu an için 9 tanesi tamamlandı ve oyunların şu an testleri yapılıyor.
Bir de yapay zeka ile ilintili sürekli düşündüğüm sanal projem var; bazen küçük testlerle araştırmam sürüyor, umarım bu konuda bir gün yapılamamış olanı yapacağım.

OYUNCU

İstila fikri ilk olarak nereden çıktı ve tür olarak Turn-Based Strateji'yi seçmenizin özel bir nedeni var mı?

Küçükken Sid Meier'in dört disketlik Colonization oyununu çok oynardım, gerçekten çok zevkli bir oyundu ve saatlerce başından kalkamazdım, İstila'da herhalde o oyundan etkilendim.
Bu projeye başlarken gerek grafik gerek bilgi ve dokümantasyon gerekse yardımcı program bakımından yetersizdim, bana en uygun oyun fazla hareket ve grafik gerektirmeyen oyundaki dengenin ve yapay zekanın ön plana çıktığı Turn-Based türüydü.



OYUNCU

İstila projesi üzerinde ne kadar zamandır çalışmaktasınız ve yaklaşık kaç kod satırı yazdınız?

İstila oyununu yapmaya Lise-1 sonunda (İlkbahar/2000) başladım. O zamandan bugüne İstila Oyun'u için 2000 küçüklü büyüklü resim çizdim ve 30 bin satır kod yazdım, esasında 10 Küçük Oyun projesi için de Nisan ayından bu yana toplam 40 bin satır kod yazdım ama İstila'nın bol miktarda yapay zeka içeren kodlarını oluşturmak beni çok daha fazla zorladı.

OYUNCU

Oyunun dağıtımı konusunda nasıl bir yol izlemeyi düşünüyorsunuz, şu an için anlaştığınız bir yayıncı bulunuyor mu ?

Şu an için anlaştığım bir pazarlamacı var, o oyunları nasıl değerlendireceğimizi ve değerlendirme yollarını araştırırken ben oyunları yapıyorum; şu an için ilk hedef 10 Küçük Oyun'u piyasaya sürmek. İstila'yı ise eksikleri giderildikten sonra hem Türkiye' de hem yurt dışında satışa sunmayı düşünüyoruz.



BİLGİ

OZAN GÜMÜŞ

1984 yılında İzmir'de doğdum. Programlamayla ciddi olarak 10 yaşında ilgilenmeye başladım, basic dilini tam öğrenmeden terk edip önce ilkokul sonuna rastlayan yıllarda pascal'ı öğrendim, daha sonra İzmir Fen Lisesi'nde okurken bilgisayar olimpiyat takımına girebilmek için C dilini öğrendim. Son üç yılda Tübitak Proje Yarışmaları dahil ülke çapında beş proje yarışmasına genellikle oyun programı olan farklı projelerle girip tümünde dereceler aldım ve şu an Bilkent Bilgisayar Mühendisliği birinci sınıf öğrencisiyim.



KISA KISA

istila Strateji Oyunu

Turn-Based strateji türündeki İstila'da asıl amaç diğer medeniyetlerin şehirlerini ve topraklarını ele geçirmek suretiyle en güçlü medeniyet olmak. Oyun bilgisayara karşı oynanabildiği gibi birden çok oyuncuyla da aynı bilgisayar üzerinden oynanabiliyor. İlk bakışta Civilization serisine çok benzemesine rağmen çok sayıdaki farkı görmek için oyunu oynamak, öğrenmek ve anlamak gerekli.

10 Küçük Oyun

On Küçük Oyun genelde beş on dakikada biten, 10 bölümden oluşan ve çoğu bağımlılık yaratan küçük ve zevkli oyunlardan oluşmakta. Her bir oyunun konusu ve amacı farklı. Kısa olmalarına rağmen bitirilmeleri oldukça zor.

OYUNCU

Türkiye'nin bir kopya oyun cenneti halini alması konusunda ne düşünüyorsunuz, sizce bu durumun bertaraf edilebilmesi için ne gibi çalışmalar yapılmalı?

Fiyatı 30 USD - 40 USD olan bilgisayar oyunlarını almak her ne kadar yurdumuz insanı için zor olsa da, yıllarca uğraşıp ortaya konan emekleri usulsüz bir şekilde edinmek de her bakımdan yanlış bir davranış. Bu durumun bertaraf edilebilmesi için rekabet ortamı oluşturulmalı, bunun sonucu olarak da fiyatlar düşürülmeli ve devletin kopya CD satan yerleri kapattırması ve bu tür insanlara karşı daha sert davranması gerek, ya da devletin en azından tek piyasası Türkiye olan Türk ürünlerini koruması lazım.

OYUNCU

Sizce verdiğiniz onca emeğin karşılığını alabilecek misiniz veya böyle bir kaygınız bulunuyor mu?

Eğer ürünlerim sevilirse muhakkak emeklerimin karşılığını alacağım. Çünkü oyunlar büyük kitlelere ulaşan birer araç, büyük kitlelere ulaşabildikten sonra emeklerin karşılığı bir şekilde alınacaktır. Dolayısı ile iş bize düşüyor, güzel ürünler ortaya koymalıyız ki emeğin karşılığını almayı hak edelim; ama yine de kopya sektörü insanın içimi huzursuz ediyor.



OYUNCU

Oyununuz kopya satılması konusunda bir endişeniz bulunuyor mu?

Oyunlarımın çıkması durumunda fiyatlarını olabildiğince düşük tutacağız, ama tabii ki buna rağmen kopyası çıkacaktır. Bu durumda düşünceli davranma sırası oyun severlere gelecektir.

OYUNCU

Size göre Türk oyun geliştiricilerin önlerindeki en büyük problem nedir?

Benim en büyük problemim dokümantasyon. Algoritma ve mantık oluşturmak kolay; bir kaynağa ihtiyacınız yok. Ama bazı konularda tek başınıza bir hiç olabiliyorsunuz. John Carmack'ın Nvidia tarafından önüne serilen komut setleri ve diğer dokümantasyona, Microsoft'un Windows ile ilgili tam dokümantasyonuna eksiksiz sahip olmak çok rahatlatırdı beni. Bazen çok basit bir işlem için günlerce deneme yapmak zorunda kalıyorum.
Bir de benim öğrenci olmamdan kaynaklanan bir sorunum var. Yolumu çizmiş durumdayım ne yapacağım ne olacağım belli. Daha yüksek konsantrasyonla yazılım üzerine gitmek istiyorum ama bana hiç gerekmeyecek bazı dersleri de almakla yükümlüyüm. Üç yıldır zaten bu sıkıntıyı yaşıyorum, bu galiba eğitim sistemimizin bir sorunu.

OYUNCU

Türk Oyun Sektörünün gelişimi için neler yapılmalı?

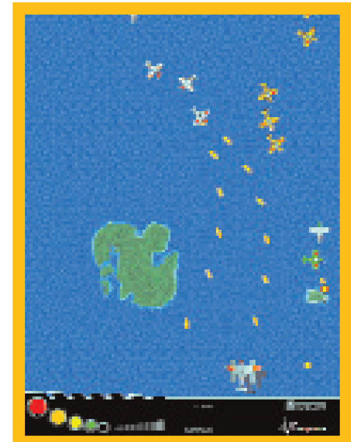
Türk ürünleri korunmalı, tanıtılmalı, destek olunmalı. Sadece tanınan bir iki Türk oyununun değil tüm emek sahiplerinin uğraşları ciddiye alınmalı, Dergilerde basit olsalar bile yorumsuz yayınlanmalı. Tabii sisteme zarar vermedikleri kesinse. Potansiyel sahibi kişiler çeşitli kurumlarca desteklenen bir çatı altında toplanmalı ve bu insanlar gereksiz bilgileri öğrenmekten kurtarılmalı ve bu alanda uzmanlaşmalı, artık biyoloji öğrenmek istemiyorum ama öğreneceğim.

OYUNCU

Oyun tasarımı konusunda hevesli olanlar, sizce başlangıcı nasıl yapabilir?

Bu kişiler önce ne yapmak istediklerini ve ne yapabileceklerini iyice ölçüp tartsınlar sonra kabiliyetlerine göre grafik, ses veya programlama alanlarında kendilerini geliştirmeye çalışsınlar ama mutlaka karşılarına bir çok engel çıkacak bu engellerin bazılarında takılanlar bu işi yarıda bırakacaklar. Takılmayanlar ise yoluna devam edecekler. Programlamayı seçenler için C++ veya Delphi güzel bir başlangıç olabilir, ayrıca internette bu işi yapanların toplandıkları siteler takıldığınız her noktada size yardım edebilecektir. Bkz (oyunyapimi.org, programlama.com)

Önümüzdeki Sayı:
Yalandunya grafik motoru ve Zıppır



Anarchy online SHADOWLANDS

Haldun Doğrusöz guru@avaturk.com

Anarchy Online'ın yeni eklentisi Shadowlands, herkesin başını döndürüyor. Binlerce oyuncunun bu dünyaya girmesinin tabii ki bir nedeni var.

Uzun zamandan beri MMORPG cephesinde bir Anarchy Online çılgınlığı yaşanıyor. Hem bilimkurgu hem multiplayer hem de roleplaying öğelerini barındıran oyunun The Notum Wars'dan sonra çıkan son eklentisi Shadowlands, yeni dünyalar keşfetmek isteyen maceracı ruhları huzura kavuşturdu. Shadowlands'de iyi ile kötünün mücadelesine şahit olurken birbirinden farklı birçok oyunun oynanış özelliğiyle karşılaşıp, zevkin doruklarına ulaşacaksınız. Dört farklı karakterden seçim yaptıktan sonra, kilonuz ve boyunuzla doğru orantılı olarak 12 uzmanlık alanından birini seçin. Karakterinizi etkileyici ve benzersiz çeşitlilikteki silahlar, zırhlar, giysilerle donatın. Herhangi iki karakterin asla aynı olmadığını göreceksiniz. Üstelik karakterinizi istediğiniz şekilde tasarlayabilir ve skill'lerinizi, ability'lerinizi nano teknoloji ve cerrahi müdahale (Implant) imkanlarını kullanarak arttırabilirsiniz.
Tanımlanamayan güzellikler ve eşsiz yabanıl hayattan oluşan dev bir gezegen, hayalperest ve maceracı ruhların onu keşfetmesini bekliyor.
Bütün büyük şehirler arasında moleküler yolculuk kapıları, bilgisayar ağına erişim sağlayan kablo şebekesi, küçük kredilerle sahip olabileceğiniz kişiye özel motorlu araçlar ve uçaklar (ki bunlar Rubi-Ka'yı büyük bir hızla keşfetmenizi ve yolculuk yapmanızı sağlayacak olan en önemli araçlardır). Keşfiniz ve yolculuğunuz bunlar sayesinde son derece heyecan verici geçecek.

BİLGİ

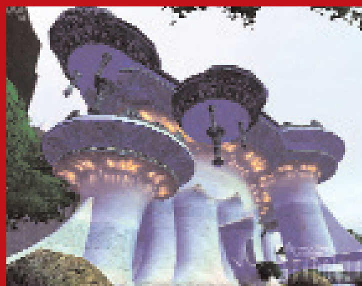
Anarchy online NEDİR?

Anarchy Online, bilimkurgu tabanlı ilk yaygın multiplayer online roleplaying game'dir (Sci-fi MMORPG). Dünyanın dört bir tarafından binlerce oyuncu, kusursuz grafiklerin ve seslerin yarattığı zengin ve fütüristik dünyaya simültane olarak katılabilirler. Anarchy Online'ın grafikleri ve sound'u, The Longest Journey, Casper The Friendly Ghost, Speed Freaks, Championship Motorcross ve Pocahontas'ın ödüllü yaratıcıları tarafından tasarlanmıştır.



KÜNYE

Türü:	MMORPG
Yapımcı:	In-house
Yayıncı:	Funcom
Bilgi:	anarchy-online.com
Önerilen:	300 MHz işlemci, 128 MB RAM, 700 MB disk alanı







OYUNCU'NUN İLK SAATİ **SEVECEKSİNİZ** + Karakter seçenekleri + Oyun atmosferi **SIKILACAKSINIZ** — Karakter gelişimi



KARAKTERLER

IVAN SERGEYEVITCH

Ünvanı: Omni-Pol Yöneticisi
İşi: Polis Şefi
Tarafı: Omni-Tek
Yaşı: 50 civarında

Stalin tarzı bıyığı ile ilginç, güçlü ve ağır bir kişiliğe sahip olan Ivan, Omni-Pol güçlerinin başıdır. Ivan, kırmızı ve şişkin suratını votkaya olan sevgisine borçludur. Sorgu odalarına kendi başına girmeye çekinmez, sert sorguları sonucu kaybolan insanların sayısı da az değildir.

HENRY RADiMAN

Ünvanı: Council of Truth Başkanı
İşi: Kitapçı
Tarafı: Clan
Yaşı: 40

Esrarengiz bir kişilik olan Radiman, güçlü bir karşı koyma gücüne sahiptir. Council of Truth lideridir. Nano teknoloji peşinde koşmadığı için standart nano giysileri de giymez, gri bir cüppeyi tercih eder. Nasıl olup da özgürlük savaşçılarının lideri konumuna geldiği çoğu insan için bir bilmecedir. Pek fazla sesi duyulan veya konuşan bir insan değildir, kolay kızdırılabilir. Olacakları önceden sezme konusunda bir yeteneği vardır.

Savaş

Diğer oyuncularla işbirliği yaparak tehlikeli yaratıklara ve firari mutantlara karşı savaşın, ya da birtakım belirli misyonlar için para ya da ekipman karşılığında güçlerinizi ve yeteneklerinizi kiraya vererek büyük mücadelelerin vuku bulduğu, sürprizlerle dolu bir dünyaya adım atın.

Yaşayın

Rubi-Ka'nın gece kulüplerinde gecenizi eğlenerek geçirebilir, apartman dairenizde arkadaşlarınızla birlikte takılabilir, ya da uzun süren yorucu bir maceranın ardından dinlenmeyi seçebilirsiniz. Chat kanalları, emote'lar ve sosyal hareketlenmeler kendinizi daha kolay ifade etmenizi, Rubi-Ka'yı oluşturan diğer insanlarla ticaret yapmanızı, birlikte organizasyonlar düzenlemenizi, eğlenmenizi sağlayacak.

Shadowlands nedir?

Funcom`un yepyeni bir hikaye ile duyurduğu, Anarchy Online için hazırlanan bu yeni eklenti 9 Eylül'de piyasaya sürüldü. Beta test'te olan Shadowlands, Anarchy Online oyuncuları için daha önce keşfedilmemiş yeni bir gezegen, onlarca yaratık, yüzlerce yeni eşya ve yepyeni iki meslek sunuyor. Bu yeniliklere baktığımızda:

- İki yeni meslek - The Shade ve The Keeper
- Henüz keşfedilmemiş bir sürü dungeon ve yeni oyun alanları
- 1000'den fazla yeni yaratık
- Yüzlerce yeni görev
- 1000'lerce yeni zırh, silah ve ekipman
- Geliştirilmiş bir grafik motoru
- Redeemed ve Unredeemed adında iki tapınak

görüyoruz.
Level sınırı 200'den 220'ye çıkıyor. Extra 20 Level sadece Shadowlands topraklarında geçerli olacak.
Birçok yenilikle beraber geliyor Shadowlands. Funcom bu yeni eklentinin kendilerinin çıkardığı gerçek anlamdaki ilk genişleme paketi olduğunu söylüyor. Ayrıca paket, Anarchy Online ve Notum Wars'ı da içermekte. Tüm bunların yanı sıra Funcom yaptığı bunca yeniliğin ardından, çok da iddialı bir rakamla oyunu piyasaya sürmeyi hedefliyor; oyun artı bir aylık ücretsiz oyun imkanı için sadece 29.99 USD. Hikayenin çekiciliği ve seyrettiğimiz birçok trailer sayesinde eklentinin şu ana kadar yapılmış en iyi genişleme paketi olduğunu düşünüyoruz. Zaten E3 2003'te verilen ödüllerden birisini de Shadowlands ile Funcom kapmayı başarmıştı.

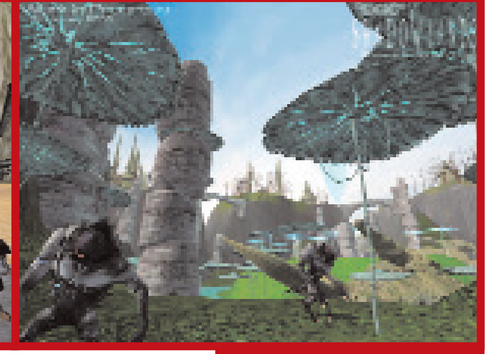


Shadowlans hikayesi

Uzun, çok uzun zaman önce, daha dünya ve bildiğimiz anlamıyla insan oluşmaya başlamadan, insan ırkı çok ama çok uzak bir gezegende yaşıyordu. Yemyeşil, refah içinde ve uçsuz bucaksız ovaların uzandığı, Source'un enerjisiyle kutsanmış bir gezegen ki Source, hayatın, ruhun ve insanın kaynağıydı. Orası insanlığın cennetiydi. Onlar, kadim atalarımız, bugün insanlığın sahip olduğu kötücül özelliklere sahipti. Kıskançlık ve kin, güç ve hakim olma dürtüsü, ölümü kabullenememe. Onlara verilenden daha fazlasını istiyorlardı. Onlar, ölümsüzlüğü istiyorlardı; sonsuz yaşamın peşinde koşuyorlardı. Zaman içinde, Source üzerinde araştırmalar yapmaya, onu sömürmeye, Source'un enerjisini kendi çıkarları için kullanmaya başladılar. Çok büyük güçlere sahip oldular, refah seviyeleri yükseldi, verilenden daha fazlasını kendi çabalarıyla

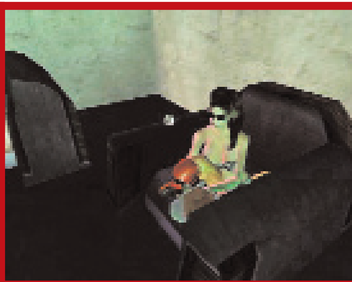






Anarchy Online'ın grafik motoru son derece çarpıcı bir oyun atmosferi yaratıyor.

elde ettiler. Bu onlarda büyük bağımlılık yarattı. Bağımlılık tutkuya dönüştü ve hep daha fazlasını istediler. Gün geçtikçe daha da güçlendiler.
Zamanla Source enerjisini yitirmeye başladı, kurudu ve gücünü yitirdi. Yavaş yavaş ama kesin biçimde.
İnsanlık ikiye bölündü. Bazıları Source'un enerjisini sonuna kadar kullanmaktan yanaydı. Bunun için deneylerini sürdürdüler, sonsuz yaşamın peşinden koşmayı asla bırakmadılar. Diğerleri ise deneylerin artık durdurulması gerektiğini düşünüyordu. Source'un sömürülmesinin tüm değerleri altüst ettiğini söylüyorlardı. Sonsuz yaşamın mümkün olmadığı düşüncesine kapılmışlardı. Ve savaşlar başladı. Büyük, korkunç savaşlar.
Sonunda deneylerin sürdürülmesini isteyen, güce tapanlar kazandı. Onlar, Unredeemed olarak anıldılar. Sadece hayatlarını sürdürmek isteyen ve kendilerine verilenle yetinmekten taraf olanlar ise yenildiler. Kaçtılar. Onlarsa Redeemed olarak anıldılar. Redeemed tüm gücünü yitirmişti, gezegende saklanacak bir yer bulamadılar. Arks'a uçtular ve orada insanlığın devamı için tohumlarını attılar. Çok uzak gezegenlere gittiler ve hayatlarını buralarda devam ettirdiler, soylarını sürdürdüler. Asırlar boyunca çok azı hayatta kaldı ama insan soyunun tüm kainatta devamını sağladılar. İnsan ırkının kurduğu uygarlıklar yayıldı. Yeni insanlar atalarına oldukça benziyordu fakat çok daha güçsüzlerdi.
Bu arada Unredeemed sınırları aşmıştı. Source üzerindeki deneylerinden asla vazgeçmediler. Ve onların bu iktidar hırsı Source'un patlamasına sebep oldu. Gezegen iki boyuta ayrıldı. Hayata dair tüm izlerin silindiği, hastalığın kol gezdiği kızıl gezegen Rubi-Ka ve hayatın küçük de olsa izlerini taşıyan, Source'un kendini hala hissettirebildiği Shadowlands. İşte bu Kıyamet'ti.
Unredeemed'in bir kısmı sağ kalabildi.
Kaçabilenler saklanacak yer bulamadılar. İntikam duygusu tüm benliklerini sardı. Gücü yitirdikleri için büyük bir öfke duyuyorlardı. Nihayetinde geçmişin refah dolu anılarını asla unutmayarak ve içlerindeki kin duygusunu besleyerek, sahip olduklarına inandıkları şeyi geri almak için yemin etmişlerdi.

Yapabilecekleri bir şey vardı. Tüm kainata yayılmak ve Redeemed'in elindekileri almak. Bu amaçla boyut değiştirmek niyetindeydiler. Unredeemed'in gücü tüm evrende hissedilmeye başladı. Genç insan ırkı başarıyla savaştı. Yine de Unredeemed'in karşısında güçsüz ve hasta düştüler. Yeni insan ırkı yok olmaya yüz tutmuşken yeni bir gezegen buldu ve orada insan ırkı soyunu devam ettirebildi. Bu gezegen Dünya'ydı.
Unredeemed'in kalbindeki kötü duygular asla yok olmuyordu. İnsan ırkına hakim olmak, egemenliklerini tüm evrende ilan etmek, geçmişte sahip oldukları görkemli hayata dönmek niyetini taşıyorlardı. İntikam hırsına yenik düştüler. Yüreklerini yakan ateş onların, insan ırkının o güne kadar gördüğü en büyük gücü yaratmalarına neden oldu: Omni-Tek.
Unredeemed, Omni-Tek'i kullanarak tüm evrene ve insan ırkına hakim olmayı amaçlıyordu. Sonunda Cennet'e dönebileceklerdi. Ama hem Redeemed hem de Unredeemed büyük bir sürprizle karşı karşıya kalacaktı.
İnsan zekasının parlaklığı Rubi-Ka boyutunda bir portal açmayı başarmış ve Shadowlands'e geçmişti. Geldiğimiz yol bu kadar uzaktaydı işte.
Ve sonunda büyük yarış başladı. Hayata, Source'a, Cennet'e, insan ırkının geleceğine hakim olmak için devasa bir yarış. Elbette, sadece bir taraf kazanacaktı.

KARAKTER

PHILIPS ROSS



Unvanı: Omni-Tek Başkanı
İşi: Yönetim Kurulu Başkanı
Tarafı: Omni-Tek
Yaşı: 60 civarında

Orta yaşlı bu adam aşırı hırslı birisi olup birincil amacı Omni-Tek'i evrendeki en başarılı gurup haline getirmek ve sürekli artan bir pazar payına sahip olmasını sağlamaktır. Ross, kendi ve gurubu adına gerekli güç ve varlığı sağlamak için elinden gelen her şeyi yapabilecek bir karakterdir. Omni-Tek onun için diğer herkesten çok daha fazla şey ifade ettiği için elindeki tüm imkanları ve emri altındaki insanları kazancını en üst seviyede tutmak amacıyla kullanır. Omni-One'daki Omni-Tek karargâhında yaşar ve aslında çok basit bir hayatı olan disiplinli biridir. Gereksiz lükse her zaman karşıdır.

KARAKTERLER

ELEENA OAK



Ünvanı: Konsey Üyesi
İşi: İzci / Rehber
Tarafı: Clan
Yaşı: 23

Council of Truth konseyindeki en genç üyedir. Güzel ve etkileyici bir bayan olan Eleena, yeşil gözlere ve kızıl – kahve saçlara sahiptir. Keskin bir zekâsı, mükemmel taktik yeteneği vardır. En büyük ilgi alanı sahip olduğu büyük kamyonudur. Corkey adını verdiği aracı aynı zamanda evidir de.

TUCKER



Ünvan: Voice of Freedom Editörü
İşi: Bar iş letmecisi
Tarafı: Clan
Yaşı: 50 civarında

Çok dost canlısı bir karakter olan Tucker, Homo Atrox olup, Rubi-Ka'daki ana direniş örgütlerinden birinin başıdır. Yasadışı Voice of Freedom gazetesini çıkarmaktadır. Fazla ön plana çıkmamasına ve etrafa pek akıllı olmadığı izlenimi bırakmasına rağmen gerçekte kalemi ve beyni ile Omni-Tek imparatorluğunun ana düşmanlardan birisidir. Normal zamanlarını 'ruh' diye isimlendirdiği barı ile ilgilenerek geçirir.

IRKLAR

Homo Atrox:

Çok yüksek strength ve stamina'ya sahip bir ırktır. Disiplin ve bağlılıkları ile bilinirler. Kaba bir ırktır, nano bağımlı bir dünyanın bütün Notum ihtiyacının karşılanmasında yüksek iş güçlerinden faydalanılır.

Birincil uygun meslekler: Soldier, Enforcer
İkincil uygun meslekler: Adventurer

Homo Solitus:

Homo Sapiens (İnsan) olarak bildiğimiz ırka en yakın ırktır. Fiziksel olarak da yetenekleri açısından da büyük benzerlikler vardır. Ancak yetenekleri çok daha gelişmiştir. Rubi-ka nüfusunun büyük çoğunluğunu oluştururlar.

Birincil uygun meslekler: Engineer, Adventurer, Bureaucrat, Martial Artist, Trader
İkincil uygun meslekler: Soldier, Doctor, Agent, Enforcer, Fixer, Meta Physicist

Homo Nano:

Moleküler boyuttaki nano robotlarını, bir başka deyişle nano bulutlarını kontrol etmekte en üstün ırktır. Hayatın her alanında kolaylık sağlamaya yönelik olan bu nano robotlarını üstün beyin güçleri ile kontrol ederler, fiziksel olarak biraz daha zayıf olup bir enerji alanı ile çevrilidirler. Her şey moleküler boyutta gerçekleştiği için normal insanlara göre büyü yaptıkları düşünülür.

Birincil uygun meslekler: Nano Technician, Meta Physicist, Doctor
İkincil uygun meslekler: Adventurer, Bureaucrat, Engineer, Trader

Homo Opifex:

Omni-Tek'te güçlerinden çok akıllarından yararlanılan bölümlerde görev alan bir ırktır. Fiziksel olarak en zayıf ırk olmasına karşın diğer stat'larda daha kolay yükselirler.

Birincil uygun meslekler: Fixer, Agent, Soldier
İkincil uygun meslekler: Martial Artist, Adventurer, Nano Technician



İPUÇLARI

Her ırk için maksimum stat (kişisel özellik) değerleri aşağıdaki tablodaki gibidir;

Solitus:
Strength: 472
Agility: 480
Stamina: 480
Intelligence: 480
Sense: 480
Psychic: 480

Nanomage:
Strength: 464
Agility: 464
Stamina: 448
Intelligence: 512
Sense: 480
Psychic: 512

Opifex:
Strength: 464
Agility: 544
Stamina: 480
Intelligence: 464
Sense: 512
Psychic: 448

Atrox:
Strength: 512
Agility: 480
Stamina: 512
Intelligence: 400
Sense: 400
Psychic: 400

MESLEKLER

Adventurer

Birçok insanın aksine vahşi ortamın sessizliğini hareketli şehir yaşamına tercih edenler de vardır. Şehirlerden çok şehir çevrelerindeki vahşi ortamı gezmekten zevk alırlar. Bu ortamların neler barındırdığını ve hangi yaratıklara veya canavarlara ev sahipliği yaptığını öğrenmek, buralarda sağ kalabilmek için gerekli şeyleri bilmek onların yaşam tarzıdır. Adventurer karakterler genelde 'jack of all trades' denilen ve her işten anladıklarını gösteren bir ifade ile değerlendirilirler. Bu yalnız insanlar çok çeşitli görevler alırlar. Birçok Adventurer kendini Neutral olarak benimsemiştir.

Güçlü yetenekler: İzcilik ve vahşi yaşam
En uzak oldukları alan: Nano teknoloji
Güçlü oldukları ırk(lar): Solitus, Opifex, Nanomage, Atrox

Agent

Gizlilik Agent için belirleyici bir özelliktir. Hızlı ve sessiz işler ajanlığı seçenlerin uzmanlık alanıdır. Bilgi topladıkları zamanların dışında bazen çok yüksek mevkiden insanlara bazen de önemsiz görünen insanlara suikast düzenlemek yaptıkları işler arasındadır. Ne durumda olursa olsun sessiz hareket etmeyen bir Agent ölü bir Agent demektir. Teknolojiyi, işlerine yönelik kullanmayı bilirler, nano teknolojiyi bu işlerde kullanmaya eğilimlidirler. En iyi ajanların Homo Solitus olmasının nedeni, kalabalığa karışma ihtiyaçlarındandır. Solitus ırkından daha iyi de insanlarla ilişki kurup kendini kabul ettirebilen başka ırk yoktur. NPC bölgeleri ajanların yeteneklerini geliştirebildikleri uygun alanlardır. Gizli kapaklı işler yapmak isteyenler için Agent seçim sebebi olabilecek bir meslektir. Bir Agent, sahip



olduğu yetenekleri kullanarak bir şehrin güvenlik kameralarını geçmek için bilgisayarları hack'leyebilir.
Güçlü yetenekler: Gizlilik, hafif mücadele
En uzak oldukları alan: Ağır mücadele
Güçlü oldukları ırk(lar): Solitus

Bureaucrat
Bu mesleğin güvenli bir meslek olduğu düşünülse de bazı durumlarda en tehlikelisi de olabilir. Bureaucrat (kısaca Crat diye adlandırılır) teorik yeteneklerde çeşitlilik gösterebilir, bunlar healing (iyileştirme), nano teknoloji gibi yeteneklerdir. Karizmatik ve becerikli bir yönetici olan bu kişiler, karizmalarını, ikna yeteneklerini ve nano teknolojiyi kullanarak bir olayda liderliği veya kontrolü kolayca ellerine geçirebilirler. Bureaucrat'ların 'charm' (kendi kontrolüne alma) yeteneği vardır. Omni-Tek'tekiler için sadece bu meslekte çalışanlara görev verebilir. Çoğunlukla karizma ve liderlik alanlarında yeteneklidirler.
Güçlü yetenekler: Teorik yetenekler
En uzak oldukları alan: Mücadele
Güçlü oldukları ırk(lar): Solitus

Doctor
Healing (iyileştirme) alanında en yetenekli meslektir. Diğer yeteneklerde ve nano teknolojide de kendilerini geliştirebilirler ancak birincil derecede healing konusu ile ilgilenirler. Omni-Tek veya Clan, hangi tarafta olursanız olun doktorlar en fazla ihtiyaç duyulan karakterlerdir. Diğer gezegenlerde konforlu çalışma mekanlarına sahip olan doktorlar Rubi-Ka'da grupları iyileştirme ve kendilerini koruma yeteneklerini sergilerler.
Güçlü yetenekler: İyileştirme
En uzak oldukları alan: Mücadele
Güçlü oldukları ırk(lar): Solitus

Enforcer
Bu karaktere kısaca kavgacı diyebiliriz. Güç ve dövüş yetenekleri fazlasıyla gelişmiştir. Thief-soldier karışımı bir karakter olan Enforcer haydut olarak da isimlendirilir. Notum madenlerindeki sınırsız güç ve etkin çalışma ihtiyacına yönelik olarak Rubi-Ka'ya gelen insanların çoğu Enforcer mesleğindendir. Madenlerdeki ağır işler ancak güçlü ve dayanıklı insanlar tarafından yapılabileceği için şartlar da bir o kadar ağırdır, bu şartlara tepki olarak da Enforcerlar'ın bir kısmı taraf değiştirip asilere (Clan) katılmıştır. Kaba tabiatları yüzünden gangster olarak da anılırlar. Enforcerlar her zaman kendilerine bir gurup bulabilirler. Soldier mesleği gibi Enforcer mesleği de birçok silah yeteneğinde ustalaşır.
Güçlü yetenekler: Dövüş, basit teknolojiler
En uzak oldukları alan: Teori, kompleks silahlar
Güçlü oldukları ırk(lar): Atrox

Engineer
Teknoloji, robotlar ve yüksek teknoloji bilgisayarlar tarafından yönetilen bir dünyada, bunları yaratmak, tamir etmek ve bakımını yapmak için böyle bir mesleğin olması kaçınılmaz. Robot yaratma ve tamiri konusunda yeteneklidirler. Nano Teknoloji konusunda da sınırlı da olsa yetenekleri vardır. Silah yapmak gibi geniş kullanımlar sunan bir alanda da kendilerini geliştirebilirler. Birkaç çeşit farklı robot yapabilirler. Mechanical Engineering ve Electrical Engineering yetenekleri robotlar için olmasa da diğer alanlar için oldukça önemlidir.



İPUÇLARI

Durmak yok
• Numerik klavyede 0 tuşuna bastığınızda sürekli ileri gidersiniz, böylece uzun mesafeler için bir yandan ilerlerken bir yandan da mesaj atabilirsiniz.

Yön tuşları
• Sağınızda solunuzda, yukarı ve aşağıya bakmak için en kolay yöntem, yön tuşları ile ilerlerken ekranın herhangi bir yerinde farenin sağ tuşuna basılı tutup fareyi oynatmanızdan ibaret.

Arkadaş bulma
• Arkadaşlarınızdan birinin oyundaki ismini biliyorsanız, yanında olmasanız da friend listesine eklemeniz mümkün. Bu işlemi Enter'a bastıktan sonra açılan mesaj penceresinde /cc addbuddy <isim>" yazarak yapabiliyorsunuz.

Açılış ekranı
• Anarchy Online dizini altındaki anarchy.eula isimli dosya, oyuna her girdiğinizde karşınıza çıkan ve accept dediğiniz pencerenin gelmesini sağlar. Bu dosyanın ismini değiştirip veya silerek o ekranın gelmesini önleyebilirsiniz.

BİLGİ

PüF NOKTALARI

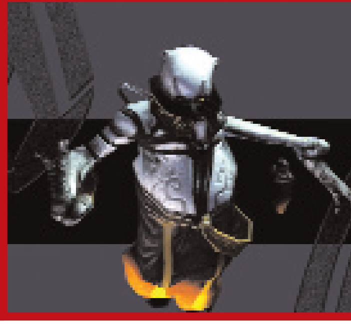
– İlk başlarda ne zırha ne de silahlara para vermeyin. Sürekli mission yapın, mission tokenler önemlidir, belli basamaklar ile rütbe almanızı sağlayan bu tokenlar, HP'nize ve diğer birçok şeye bonus verir.

– Mission alırken şunlara dikkat edin, request mission'dan beş adet mission çıkar. Bunlar;
1. Item bulup getirme, bu görevleri tamamlamak için görevi aldığınız mission booth'a gidip item'i sol klik ile alıp sağ klik ile booth'a tıklıyosunuz, böylece o item teslim edilmiş oluyor.

2. Bir kişiyi bulup öldürmenin püf noktası; adamı buldunuz diyelim hemen öldürmeyin, etraftaki herkesi öldürün, sandıkları temizleyin, girmediğiniz oda kalmasın, sonra öldürün, çünkü bazı mission'larda token vermez ama yaratıkların tamamını temizlerseniz token alabilirsiniz.

3. Biri hakkında bilgi edinme, o kişinin yanında bir süre durma demektir.







Güçlü yetenekler: Teknoloji
En uzak oldukları alan:
Direkt mücadele
Güçlü oldukları ırk(lar):
Solitus

Fixer
Kaçakçılık ve gizli toplantılar gibi konularda, bir şeyin en doğru fiyatla bulunmasında, kilit ve tuzakların etkisiz hale getirilmesinde Fixer mesleği akla gelir. Black market denen ve gezegende herkesin erişemediği dükkanlara ancak bunlar ulaşabilir. Özel görevler hakkında bilgiyi ancak onlar elde edebilirler.
Güçlü yetenekler: Gizli saldırı, sosyal yetenekler
En uzak oldukları alan: Ağır mücadele, kompleks silahlar
Güçlü oldukları ırk(lar):
Opifex

Martial Artist
Kendi vücutlarından başka disiplin ve tinsellik en büyük silahlarıdır. Amaçları kendi içlerindeki dengeyi sağlamak ve dünyanın geri kalanına da bunu taşımaktır.
Dünyanın teknolojiye ve makinelere bağımlılığına karşı kendilerini bir panzehir olarak görürler. Martial Artist için en tercih edilen silah türü yakın dövüş silahlarıdır. Aynı anda birden fazla rakiple ilgilenebilirler, en son teknolojiyle üretilen bir blaster'a göre kılıç veya bir bıçak Martial Artist'in elinde daha ölümcüldür.
Güçlü yetenekler:
Yakın dövüş
En uzak oldukları alan:
Teknoloji
Güçlü oldukları ırk(lar):
Solitus

Meta-Physicist
Meta-Physicist'ler kendilerini ve yaşamlarını manevi konular üzerinde yoğunlaştırmışlardır. Bu yolda da teknolojiyi sonuna kadar kullanabilirler. Nano Technician mesleğinden farklı olarak nano formüllerin de ötesine geçerler ve 'buff' olarak isimlendirilen yetenek pompalama / arttırma işlemini kullanırlar. Bu karakterlere 'dindar Nano-Technician' yakıştırması da yapılmaktadır. Nano teknolojisinin ötesinde kendi yeteneklerini ve diğer insanların yeteneklerini 'buff' işlemi ile geliştirmek farklı oldukları bir alandır. Angel / demon yaratarak rakiplere büyük hasarlar verebilirler. Meta-Physicist'lerin sahip oldukları dinsel inançlarının güçlerinin kaynağı olduğu düşünülmektedir.
Güçlü yetenekler:
Nano teknoloji arttırma
En uzak oldukları alan:
Mücadele
Güçlü oldukları ırk(lar):
Nano

Nano-Technician
Rubi-Ka, galaksi üzerinde Nano-Technicianlar'ın en fazla bulunduğu yerdir. Bunun sebebi de Rubi-Ka'daki Notum üretimidir. Mikroskopik robot bulutlarını kontrol etme biliminde uzmandırlar. Gezegendeki kutuplaşmadan her iki taraf da güçlerini Nano-Technician'lar ile desteklemişlerdir. Nano-Technician'ların nano robotları kontrol etmesine olanak sağlayan beyinsel implamentleri verdır. Meslekler arasında en çeşitli Nano Formül imkanına sahip olan karakterdir.
Güçlü yetenekler:
Nano teknoloji
En uzak oldukları alan:
Mücadele
Güçlü oldukları ırk(lar):
Nano

Soldier
Bu meslek koruma, devriye ve mücadele amaçlı bir meslektir. Ait oldukları tarafa bağlılıkları Soldier karakterlerin en temel karakteristik özelliğidir. Her türlü patlayıcı ve silah çeşidinde uzmandırlar. Omni-Tek bünyesindeki çoğu Soldier Omni-Pol, yani polis ve asker olarak görev yaparlar.
Güçlü yetenekler:
Her tür silahla mücadele
En uzak oldukları alan:
Nano teknoloji
Güçlü oldukları ırk(lar):
Solitus, Atrox, Apifex

Trader
Trader mesleği ün, ünvan, güç veya kahramanlık gibi şeylerden çok paraya önem verenlerin seçtiği bir meslektir. Para ile bu kadar ilgilenirken kendilerini savunmayı da ihmal etmezler, bu bir bakıma ticaretlerini korumaktır onlar için. Parça olarak bir şeyler yaratmaktan çok bunları bir araya getirme konusu ile daha çok ilgilenirler. Tehlikeli alanlara daha kolay ulaşırlar. Birçok Trader, DNA kilidi olan şeylerle ilgilenmek gibi ilginç işler de yapar.
Güçlü yetenekler:
Sosyal yetenekler
En uzak oldukları alan:
Vahşi yaşamla mücadele
Güçlü oldukları ırk(lar):
Solitus

TARAFLAR

OMNI-TEK

Omni-Tek tarihte bir milyon çalışanın üzerinde elemanı olan en başarılı kuruluştur. 10 milyon güneş sistemi ile kira anlaşması olan firmanın şu anda çalışan sayısı 282 milyonu bulmuştur. 25 bin yıl önce patentini aldıkları Nano-Tek teknolojisi şüphesiz bu büyük başarıda en önemli etkendir. Kurucusu bilinmeyen şirket yıldızlararası bir yönetim kurulu tarafından yönetilmektedir. Üyeleri ve kaynakları da bilinmemektedir. İlk yazılı kayıtlar Dünya'daki 22. yüzyılın sonlarına aittir. Omi-Tek Intergalactic HQ, Samanyolu'nun kuzey doğusunda yer alan Perseus Arm'da bütün bir güneş sistemini yedi gezegeni ve 23 uydusu ile birlikte yerleşime açmıştır. Rubi-Ka'daki mevcudiyetlerin sebebi MTG-411-6 adı verilen ve Notum olarak bilinen, nadir bulunan bir mineralin burada zengin rezerve sahip olmasıdır. Omni-Tek kendi çıkarlarını daima ön planda tutar, bu yolda da çıkan engellerin işleri aksatmasına izin vermez. Omi-Tek ailesinde güç ve maddiyat birikimi imkanı olsa da çalışanların uyması gereken katı kurallar ve düzenlemeler mevcuttur. Şirket birçok kısma ayrılmıştır; galaksideki en gelişmiş askeri birim olan Omni-Pol, en iyi sosyal mühendislik birimi olan Omni-Social, Omni-Medi ve Omni-Trans gibi...
Omni-Tek'te çalışmak için bir alan seçimi yapacak olanların bu seçimi dikkatli yapmaları gerekir. Eğer şirkette ulaşılabilecek en yüksek kademelere gelmek isteniyorsa nerede daha kolay yükselme imkanı olduğu bilinmeli.
Her birimde her ırktan ve meslekten insanlar olsa da birimlerin birbirinden ayrılan özel alanları da vardır.

• Omni-Pol
Görevi: Polis, askeri birimler, koruma
İstenen: Sisteme inanan bir savaşçı, bütün silahlarda uzmanlaşmış bir asker.

• Omni-InternOp
Görevi: Özel görevler, casusluk, suikast
İstenen: Gizliliğini koruyabilen, gölgelerde hareket edebilen dikkatli bir kişi. Homo Opifex için bu birim çok uygun olsa da sayıları çok azdır.

• Omni-Med
Görevi: Sağlık araştırmaları, bioteknoloji, ilaçlar
İstenen: Yenilenen bilgisi ve iyileştirme yeteneği ile dünyayı değiştirmek isteyen bir bilim adamı.

• Omni-Reform
Görevi: Sosyal mühendislik, kültürel bilgi, beyin yıkama, toplum bilinci
İstenen: Amaçlarına ulaşmak için diğer insanları kullanabilen, bu amaçla onları yönetebilen kişiler. Yalan söylerken buna kendi de inanabilen üyeler.

• Omni-Adm
Görevi: Yöneticilik, bürokrasi, diplomasi, ticaret
İstenen: En iyi liderler, organizasyonun birimlerini bir arada tutan kişiler.

• Omni-Mine
Görevi: Madencilik, mineral çıkarmak, üretim, sistemin işçileri
İstenen: Omni-Tek'in Rubi-Ka'da olmasının sebebi olan bu birim, nano-mage'leri içerir. Ekonomiyi kontrol eder.

• Omni-TransCom
Görevi: Ulaştırma, ışınlanma, haberleşme, altyapı sistemi
İstenen: Birimi kontrol altında tutacak izci, haberci ve kâşifler.

CLANS

Clan, Omni-Tek yönetimine isyan edenlerin bir oluşumudur. En önemli klanların liderleri Council of Truth'u oluşturur. Omni-Tek ile olan savaşı organize ederler. Bu şekildeki katılımlara bir Klan Evi, liderlerini seçme sistemi, özel avantajlar, rütbeler ve özel yetenekler verilir. Her klan silahlı değildir.



BİLGİ

PüF NOKTALARI

- Görevlerde item'ı teslim etmedikçe görev binasına girip çıkabilirsiniz. Böylece hem heal hem de eksiklerinizi tamamlama şansına sahip olursunuz. Görev tamamlandığı anda dışarı çıkmanız da içeri girmeniz de mümkün olmaz.

- Mission alırken accept demeden önce her mission'ın verdiği ödüle iyice bakın, bazı şeyler sizin mesleğinizde işe yaramıyor olabilir, onları da alıp satabilir veya birine verebilirsiniz ama işinize yarayanlara öncelik verirseniz ne zırh ne de silah derdiniz olur.

- Mission alırken her mission'a sağ tuşa basılı tutarak aşağı doğru açılan menüden harita şeklindeki ikonu seçerseniz, görevin bulunduğu yer P tuşuna veya aşağıdaki MAP düğmesine bastığınızda çıkan ana haritaya yüklenmiş olur. Başlarda hızlı para ve yetenek kazanmak amacıyla sadece bulunduğunuz bölgedeki görevleri alın, gitmesi de teslimatı da kolay olur.

BİLGİ

PüF NOKTALARI

- Üzerinizde aynı anda üç farklı görev taşıyabilirsiniz. Zorluk barını istediğiniz gibi ayarlayıp request mission dediğinizde çıkan beş görevden birini seçince diğerleri gider.

- Bir item'ı silmek için sağ tuşa basılı tutup aşağı doğru açılan menüde kırmızı X işaretini seçmelisiniz.

- Görevler için mutlaka yanınızda şunlar olsun; bir tornavida [screwdriver], bir basic bio communitor [başlarda düşük level kullanın sonra arttırırsınız levelını], mission key duplicator ve lockpick. Peki bunlar ne işe yarar? Tornavida: Robot cesetleri için alıyoruz, robotları öldürdüğünüzde tornavidayı robot junk üstünde kullanırsanız [kullanmak=item'ı sol klik ile alıp malzeme üzerinde sağ kliklemek] yetenek (experience) alırsınız ve nano sensor denilen item çıkar ortaya. Kullanıldığı çok yer var ama ister satın ister atın, sizin için önemli olan yetenek (experience).



Bazı bölümler savaşlarını politik alanda verirler. Klan üyeleri Omni-Tek çalışanları ile asla konuşmaz, ancak bazı üyeler bu diyalogu kurarak çözüm yolları üzerine kafa yorarlar.

- **Sentinels**

Bu klanın üyeleri bağımsız gezegen için verdikleri mücadelede şiddet kullanmaktan çekinmezler. Sparta'daki karargâh, klan üyelerinin temel eğitimlerini aldıkları bir askeri kamp niteliğindedir. Bir madende çıkan terslik veya meydana gelen patlamadan sonra Omni-Tek'in savunması 'Sentinel'ler yaptı' şeklindedir.

- **New Dawn**

Amaçlarına ulaşmak için biraz daha barışçıl metotlar kullanan bir klandır. Amaçları ise barış içinde yaşayabilecekleri bir sınır gezegeni yaratmaktır. Omni-1 şehrinde bir klan evine sahiptirler, Omni-Tek ile gizli görüşmeler içinde olan bu klanın Sentinel'ler ile de bağlantıları olduğu yönünde söylentiler vardır.

- **The Knights**

Orta çağlardan kalma eski şövalyelik sistemine göre yaşayan bu klan, bağımsızlık savaşının en büyük katılımcısıdır. Yeni asi katılımları, bu klan etrafında yoğunlaşmıştır.



NEUTRAL

Gezegen üzerinde Omni-Tek ya da Clan tarafını seçmediyseniz, tam ortada sıkışıp kalmışsınız demektir. Her iki taraf da Neutral için hem kendi tarafında olduklarını hem de karşı tarafta olduklarını düşündüğü için daima iki tarafla da çatışma içinde bulunurlar. İki tarafın da varlıklarının sebebini öğrendikten sonra genelde insanlar bir tarafa geçerek geri dönüşü olmayan bir seçim yapmış olurlar.

NANO TEKNOLOJİ



İster Meta-Physicist ister Atrox Enforcer olsu Rubi-Ka'da herkes nano teknolojiyi kullanabilir. Herkesin kullanabileceği ortak nano formüller gibi mesleğe özel nanolar da mevcuttur. Bunları sadece o meslekler kullanmasına rağmen Agent (ajan) mesleği özelliği gereği bunları da kullanabilir. Genel olarak bir Nano Formula (NF) bir mesleğin hangi alanlarda iyi olduğunu da belirler. Doctor (doktor)lar iyileştirme nanolarını kullanırken, Soldier (asker) olanlar da mücadeleye yönelik nanolarda iyidirler. Nano Technician mesleği rakibe zarar NF'lerde uzmanlaşırlar.

Bir NF'yi öğrenmek için öncelikle kristalini bulmanız gerekmekte. NF bu kristalin içinde depolanmaktadır. Karakteriniz gerekli yetenek seviyesine geldiğinde sağ klikleyerek bunları sağdaki menüde Programs tabına yazmış olursunuz. Artık bundan sonrası o NF'yi yapmak için gereken nano puanına bağlıdır.

Bir NF başarı ile gerçekleştirildiğinde Nano Controller Unit (NCU) denilen ve karaktere bağlı olan bir yer işgal eder. Her NF farklı sayıda NCU işgal edebilir o yüzden kullanmadan veya satın almadan önce yeterli yeriniz olup olmadığını kontrol etmeniz gerekir. NCU miktarınızı arttırmanın yolu, bir hafıza sistemi gibi çalışan kemerlerden alıp bunlara hafıza çipleri yüklemenizdir. Böylece NCU kapasitenizi arttırarak daha fazla NF kullanabilirsiniz. Yeterli NCU yeriniz yoksa o NF gerçekleşse de etkilerinden yararlanamazsınız. Yine Implant'ler sayesinde de NCU kapasitenizi arttırmak mümkündür. Toplam altı adet nano teknoloji yeteneği vardır. Bunlar Material Creation, Material Metamorphose, Biological Metamorphose, Time and Space, Sense Improvement ve Psychological Modification. Farklı NF'ler bu yeteneklerin farklı kombinasyonlarını isterler, robot NF'leri Material Creation ve Time and Space yeteneklerini kullanırken, yetenek arttırma NF'leri Psychological Modification ve Sense Improvement kullanır. NF'ler etkilerine göre başlıca beş gruba ayrılırlar; Combat, Medical, Protection, PSI, Space/Tech.

Sony Playstation

EN ÇOK SATANLAR

1 Eye Toy: Play
2 The Great Escape
3 Indiana Jones and The Emperor's Tomb
4 Tomb Raider: The Angel of Darkness
5 SOCOM: US Navy SEALs
6 Grand Theft Auto: Vice City
7 Tony Hawk's Pro Skater 4
8 Chaos Legion
9 Formula One 2003
10 Enter The Matrix







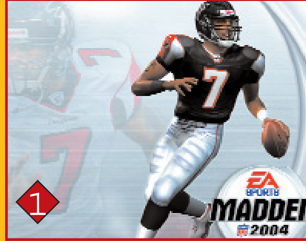




PC

EN ÇOK SATANLAR

1 Madden NFL 2004
2 The Sims: Superstar
3 MS Flight Simulator 2004: Century Of Flight
4 Warcraft III: Frozen Throne
5 The Sims Deluxe
6 Star Wars Galaxies: An Empire Divided
7 Diablo 2
8 Tom Clancy's Ghost Recon: Island Thunder
9 The Sims: Unleashed
10 Rise Of Nations
11 Championship Manager 4
12 Grand Theft Auto: Vice City
13 Republic: The Revolution
14 Battlefield 1942
15 Neverwinter Nights: Shadows Of Undrentide Expansion Pack
16 Neverwinter Nights
17 MS Zoo Tycoon
18 Command & Conquer: Generals
19 Sim City 4
20 Roller Coaster Tycoon 2





OYUNCUNUN TAKVİMİ

EK<M 2003

- FIFA Soccer 2004
- NBA Live 2004
- Men of Valor: Vietnam
- Call of Duty
- Harpoon IV
- Judge Dredd: Dredd Vs. Death
- Warlords IV: Heroes of Etheria
- Empires: Dawn of the Modern World
- Gothic II
- Sinbad: Legend of the Seven Seas
- Hidden & Dangerous II
- The Sims: Makin' Magic
- Civilization III: Conquests

KASIM 2003

- Half-Life Counterstrike: Condition Zero
- Dungeon Siege Expansion Pack
- Lord of the Rings: Return of King
- Alias, The Hobbit
- Lord of the Rings: War of the Ring
- Lords of the Realm III
- Painkiller
- Armed & Dangerous
- Broken Sword III: The Sleeping Dragon
- Prince of Persia: Sands of Time
- Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark
- Star Wars: Knights of the Old Republic
- Unreal Tournament 2004
- Terminator 3: War of the Machines

ARALIK 2003

- America II
- Atlantis Evolution
- Forever Worlds
- Jack the Ripper
- Lords of Everquest
- Deus Ex 2: Invisible War
- SWAT: Urban Justice

Bu sıralamalar 6 Eylül 2003 tarihi itibariye (C)2002 ELSPA Ltd tarafından duyurulmuştur.

Microsoft XBOX

EN ÇOK SATANLAR

1 Tom Clancy's Ghost Recon-Island Thunder
2 The Great Escape
3 FIFA 2003
4 Medal of Honor: Frontline
5 Pirates of The Caribbean
6 Otogi: Myth of Demons
7 Halo - Combat Evolved
8 Project Gotham Racing
9 James Bond 007: Nightfire
10 Brute Force

TOP 20 PC

1. Grand Theft Auto: Vice City
2. Rise of Nations
3. Age Of Mythology
4. Counter Strike
5. FIFA 2003
6. Warcraft III: Frozen Throne
7. Unreal 2: The Awakening
8. Colin Mcrae Rally 3
9. Battlefield: 1942
10. Diablo 2
11. Tomb Raider: The Angel of Darkness
12. The Sims: Superstar
13. Tom Clancy's Splinter Cell
14. Age of Empires II: The Conquerors
15. Neverwinter Nights
16. Freelancer
17. Enter the Matrix
18. Tony Hawk's Pro Skater 4
19. Command & Conquer: Generals
20. Anarchy Online: The Notum Wars

Oyuncu TOP 20 listemiz için oyuncu@oyuncudergisi.com adresine mail'lerinizi bekliyoruz.



Sen işini bilirsin Blizzard...

World of Warcraft

Warcraft'ın gizemli, büyülü ve tehlikeli dünyasına hazır olun...

KÜNYE

Türü:	RTS
Yapımcı:	Blizzard
Yayıncı:	Vivendi Universal
Bilgi:	www.blizzard.com/wow
Çıkış Tarihi:	Belirtilmiyor

BİLGİ

İLK ADIMLAR

Warcraft dünyasına ilk adımlarınızı küçük bir köyde atacaksınız, ardından buradan alacağınız bir görevle Azeroth topraklarındaki yine küçük ve az tehlikeli bir Dungeon'a doğru yollanmanız gerekecek. Zaman içerisinde ve deneyim kazandıkça gittikçe daha büyüyen şehirlere gitmeniz ve daha güçlü düşmanlarla mücadele etmeniz gerekmekte.

Gerçek zamanlı strateji oyunlarının atası sayılan Warcraft'ın yapımcısı Blizzard, oyunun üçüncü sürümünü bitirdikten sonra rotasını başka bir yöne çevirdi. Firmanın MMORPG arenasına doğru yönlendiği üstelik bu arenaya Warcraft evrenini taşıma planları ilk duyulduğunda, sektörün iki farklı kesiminden iki farklı çığlık koptu: Oyuncu kesimi 'Evet!' diye sevinç naralar atarken diğer MMORPG yapımcısı firmalar 'Hayır hayır!' edalarıyla yakınmaya başladılar. Çünkü herkesin bildiği bir gerçek var, 'eğer Blizzard bir işe elini atarsa, sonuç kesinlikle mükemmel olur.' World of Warcraft, Warcraft III: Reing of Chaos'un kaldığı noktanın dört yıl sonrasına bizleri götürecek. Büyük savaşın ardından Azeroth toprakları yağmalanıp, yıkılmıştır. Ülkenin yeniden toparlanması da oyunculara, yani bize bırakılmış. Bunun için öncelikle ırkını ve sınıfını belirleyeceğimiz karakterlerle görevden göreve koşuşturmak zorundayız. World of Warcraft'da altı değişik ırk var; Human, Night Elf, Dwarf, Orc, Tauren ve Undead. Tüm bu ırk seçenekleri kendilerine has dış görünüş, yetenek, avantaj ve dezavantajlara sahip. Benzer bir şekilde ırkların istatistik özellikleri ve yetenekleri hangi karakter sınıfına gireceklerinin de birer göstergesi. Oyunda Hunter, Warlock, Druid, Warrior, Mage ve Shaman olmak üzere altı değişik karakter sınıfından birini seçebiliyorsunuz. Örneğin, Night Elf ırkını seçtiğinizde, yönelebileceğiniz karakter sınıfları Hunter, Warrior ve Druid ile kısıtlı. Human ırkını seçerseniz de Warlock, Warrior ve Mage sınıflarından birine geçmeniz gerekmekte. Oyunda her karakterin kendini bir kahraman olarak görmesini amaçlayan Blizzard, oyun sistemini de bu düzen üzerine kurgulamış. Bu amaçla tekli RPG oyunlarının birçok unsuru ustalıkla oyuna taşınmış.




Minik sanal dostlarımız





The Sims 2

Grafik motorundan yapay zeka özelliklerine kadar her şeyiyle yepyeni....

KÜNYE

Türü:	God Games
Yapımcı:	Maxis
Yayıncı:	Electronic Arts
Bilgi:	www.thesims.com
Çıkış Tarihi:	Şubat 2004

BİLGİ

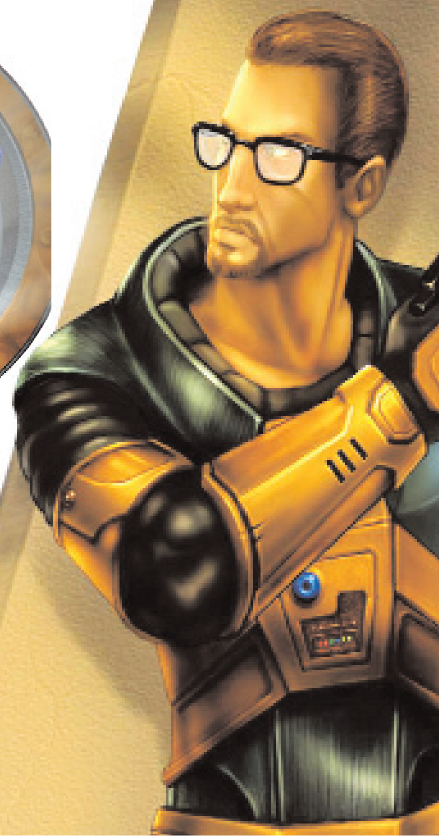
YAPAY ZEKA

Orijinal oyunun A-Life ve FuSM teknolojilerini kullanan AI motoru genetik algoritmalar ile zenginleştirilerek ortaya tamamen yeni bir yapay zeka modeli çıkartılmış. Artık her karakterin kendine ait bir DNA modellemesi bulunmakta.
Öyle ki oyun içerisinde evlenme kararı alan bir çiftin yeni doğan çocuklarında genetik mirastan kaynaklı özellikler görülmesi işten bile değil.

İlk olarak 2000 senesinde tanışma şansına sahip olduğumuz Maxis'in The Sims serisi o dönemde tamamen farklı oyun öğelerini karşımıza çıkarmıştı. Önce minik sanal evler oluşturarak bu evleri minik minik eşyalar ile donatıp, sonra bu minik dünyayı Sims adı verilen sanal insanlarla doldurmanızı sağlayan oyun tamamen etkileşimli işleyişiyle popülaritesini daima korumayı başardı. Tabi ki hem yapımcı hem de yayıncı firmaların izlemiş oldukları stratejilerin de bu popülaritenin korunmasında etkili olduğu gerçeğini unutmamak gerekir. Kaldı ki bugüne kadar üzerine en fazla genişleme paketi getirilen oyun olması da bu stratejinin bir sonucudur. Hatta öyle ki gerçek anlamdaki ilk devam oyununun tamamlanması için sadece birkaç ay kalmış olmasına rağmen Maxis Makin' Magic isimli yedinci The Sims genişleme paketini piyasaya sürmeye hazırlanıyor. Gelelim 2004 yılının Şubat ayında kavuşmayı umduğumuz The Sims 2'ye.
Öncelikle oyun için tamamen yeni bir grafik motoru hazırlandığını belirtelim. Tüm karakterler ve çevresel birimler artık tümüyle 3D olarak modellenmekte. Bu mekanizmanın bir avantajı olarak artık karakterlerinizin hayatlarını daha yakından izleme şansına sahip oluyorsunuz. Hatta Sims'lerinizin mimiklerine kadar her türlü hareket ve reaksiyonlarında o an için neler hissettiklerine dair ipuçları gizli. Ayrıca oluşturulan bu yeni dünyanın eskisiyle kıyaslanamayacak kadar renkli olduğu da çok açık. The Sims 2'nin karakter yaratma seçenekleri de bir hayli geliştirilmiş durumda. Örneğin eskiden sadece birkaç seçenek arasından tercihinizi yapmanıza ve bu tercih üzerinde bazı küçük oynamalara (saç rengi, kıyafet seçenekleri vb.) izin verilmekteydi. Oysa yeni oyunla beraber karakterlerinizin yüz şekillerine kadar inerek, elmacık kemiklerinin belirginliğine, dudaklarının dolgunluğuna, kaşlarının şekline, burunlarının büyüklüğüne ve hatta gözler arası uzaklığa varıncaya kadar üzerinde oynamalar yapabildiğiniz sayısız seçeneğe sahip olacaksınız. Bu şekilde tamamen özgün karakterler yaratabilmeniz garanti altına alınmış. The Sims serisinin asıl çıkış noktasının insan hayatını bilgisayar ortamında simüle etmek olduğu düşünülürse, The Sims 2 ile beraber eklenen bu genetik özelliklerin gerçekçiliği kat ve kat yukarılara taşıyacağını söyleyebiliriz. Şu an için tek yapabildiğimizse sürekli yayınlanan ekran görüntüleri ve sinematik demoları ile avunmaktan ibaret.







Gordon Freeman geri dönmeye hazırlanıyor

Half Life 2

Tamamen interaktif bir oyun dünyasına adım atmaya hazır olun.

BİLGİ

ÖLÜM MAKİNASI



Karşınıza değişime uğramış yaratıklar çıkıyor. Hepsi ile mücadele etmeniz elbette mümkün, ancak bunun için bir sürü mermi harcamalısınız. Yere yatıp, sokağın ortasındaki pervaneyi de çalıştırabilirsiniz. Tüm mutantlar lime lime olurken, tek bir kurşun bile harcamadan bu zorlu durumu atlatırsınız.

Aslında şu an Half Life 2 için bir inceleme yazısı yazıyor olmayı arzu ederdik, ancak daha önce 30 Eylül olarak duyurulan piyasaya çıkış tarihi 2003 yılının sonlarına doğru ertelendi. Bu açıklama ağustos ayının sonlarında Vivendi Universal'den geldi, bununla beraber geliştirici firma Valve'nin ağzını bıçak bile açmadığını belirtmemiz gerekir. Anlaşılıyor ki, iki süper oyun Half Life ve Doom'un yeni sürümlerinin yaklaşık aynı dönemlerde piyasaya sürülecek olması, özellikle yapımcı firmaların projeleri üzerinde biraz da fazlaca titizlenmelerine yol açmakta. Biz oyuncular ise tam arada kalmış durumdayız. Tamam bu titizlenmelerin sonucunda ortaya eksiksiz ve muhteşem oyunlar çıkacak gibi duruyor, ancak öte yandan piyasaya sürülmelerini beklemek, ardından gelen erteleme haberi ve tekrar aynı bekleyiş sürecine geçmek, adeta işkenceden beter. Umarız bu erteleme haberleri son olur ve hasret biter. Half Life 2'de ilk oyunun kahramanı Dr. Gordon Freeman karakterini tekrar canlandırma imkanına sahip olacağız. Uzun uykunuzdan uyandıktan sonra, dünyanın başka bir boyuttan gelen yaratıklar tarafından tamamen işgal edildiğini göreceksiniz ve sır perdelerini kaldırarak sorunu çözümlemek için kolları sıvayacaksanız. Half Life 2'nin oyun dünyası tümüyle etkileşimli bir şekilde modellendirilmekte. Bir başka değişle tıpkı gerçek hayatta olduğu gibi mücadeleniz esnasında tüm çevresel birimlerin avantaj veya dezavantajlarından etkilenebiliyorsunuz. Bir köşede öylesine duran varilleri birer silah gibi kaldırıp düşmanlarınız üstüne fırlatabiliyor veya duvarlardan kalorifer peteklerini söküp mermilere karşı bir kalkan gibi kullanabiliyorsunuz. Tabi ki dost ve düşman birimlerin yeni yapay zeka modelleri sayesinde, bu etkileşim özelliklerinden onlar da faydalanabilmekte. Sonuçta ise, her durum karşısında tamamen özgün, yeni çözümler üretebilmeniz ve oyunu her oynayışınızda değişik tatlar alabilmeniz mümkün olacak.

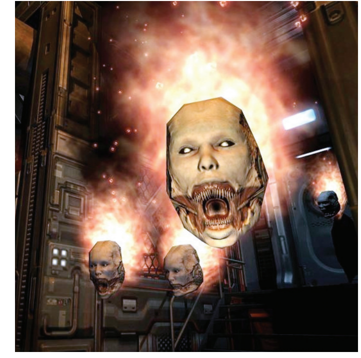
KÜNYE

Türü:	FPS
Yapımcı:	Valve Software
Yayıncı:	Sierra
Bilgi:	www.sierra.com
Çıkış Tarihi:	2003 Sonu









Cehennemin kapısı aralanıyor

Doom 3

KÜNYE

Türü:	FPS
Yapımcı:	id Software
Yayıncı:	Activision
Bilgi:	www.idsoftware.com
Çıkış Tarihi:	2004 bahar

FPS türünün atası, üçüncü ve en kanlı sürümüyle devrim yaratacak.

BİLGİ

BİR ZAMANLAR



Bilgisayar ve oyun dünyası ile az da olsa ilgilenen herkes Doom ve id isimlerini mutlaka bir yerlerden duymuşlardır. Ağabeyi Wolfenstein 3D'nin araladığı kapıyı 1993 yılında ardına kadar açan Doom, günümüz modern FPS oyunlarının temel oynanış prensiplerini kurgulamış ve bir nevi rehberlik rolü üstlenmiştir.

Hepimizin bildiği gibi yaklaşık üç yıldan beri firma Doom 3 projesi üzerinde çalışmakta. Bu süre içerisinde katıldığı her fuarda büyük bir ilgiyle karşılanıyor olması sektörün beklentilerinin de bir göstergesi. Sırf bu beklentiler bile firmanın böylesine titizlenmesini haklı kılıyor. Geçen yıl yaklaşık bu zamanlarda oyunun piyasaya çıkış tarihi olarak 2003 yılının Haziran ayı gösterilmekteydi. Ancak özellikle kapalı kapılar ardında çalışmayı seven bir firma olan id, gösterilen bu tarihe gelindiğinde yine alıştığımız tavrıyla herhangi bir açıklama yapmaksızın, olayı geçiştirmeyi bildi.
Doom 3 hakkındaki en taze bilgilere ise 14 - 17 Ağustos tarihleri arasında Dallas'da düzenlenen 'QuakeCon LAN Party' etkinliği sayesinde ulaşabildik. id'nin bu etkinlik süresince tam anlamıyla bir boy gösterisi yaptığı da şüphesiz. Sadece tek bir çoklu oyun bölümü hazırlanmış olmasına rağmen, bu bölüm öylesine dikkatli bir şekilde tasarlanmış ki Doom 3 motorunun tüm ince özelliklerini gözler önüne sermeye yeter nitelikte. Grafik detaylar öylesine etkileyici ki çoğu zaman etrafınızı seyre dalmanız yüzünden oyunun gerçek amacından sapabiliyorsunuz. İlk olarak bir bilgisayar oyununda kendi gölgemizin hareketlerini görebiliyor olmak gerçekten çok ilginç bir deneyim.
Projenin ilk gün ışığına çıkarıldığı günden bu yana firma bu oyunun özellikle tekli senaryolar üzerine yoğunlaşacağını ve çoklu oynanışın sadece dar bir çerçevede destekleneceğini belirtmekteydi. Nitekim bu modun sadece dört oyuncuya kadar destek veriyor olması bunun bir belirteci.
Doom 3'ün tipik FPS oyunlarından çok farklı bir yapıya sahip olacağını belirtmemiz gerekir. Elinizde silahınız koştura koştura bir yerlere varmanız elbette ki mümkün. Ancak bu yer sadece mezarınız olabilir. Oyun içi hareketlerinizde mutlak bir şekilde çevresel birimler ile bütünleşmeniz gerekmekte. Doom 3'te karşılaşacağınız karakter, tema ve silahların büyük bir çoğunluğunu orijinal seriden hatırlayacaksınız. Ancak tümünün en ufak ayrıntılarına dek baştan ele alınarak modifiye edildikleri de bir gerçek. Sadece birkaç düşmana, örneğin 'Lost Souls'lara (alev alev yanan, uçan kafalar) veya Arachnotron adındaki örümcek savaşçılara göz atmanız bile yapılan bu modifikasyonların detaylarını görmenizi sağlıyor.





Atlantis yükseliyor





Age of Mythology: The Titans

Titanlar bir dönem hükmettikleri topraklara geri dönüyor.

İPUCU

PüF NOKTASI



Artık her uygarlık birer dev askeri birim üretme yeteneğine sahip. Ancak bunun için tüm kaynaklardan oldukça yüksek miktarlarda bir bedel ödenmesi zorunlu. Oyuna eklenen bu yeni birimlerin geniş stratejik opsiyonlar getirdiği de bir gerçek.

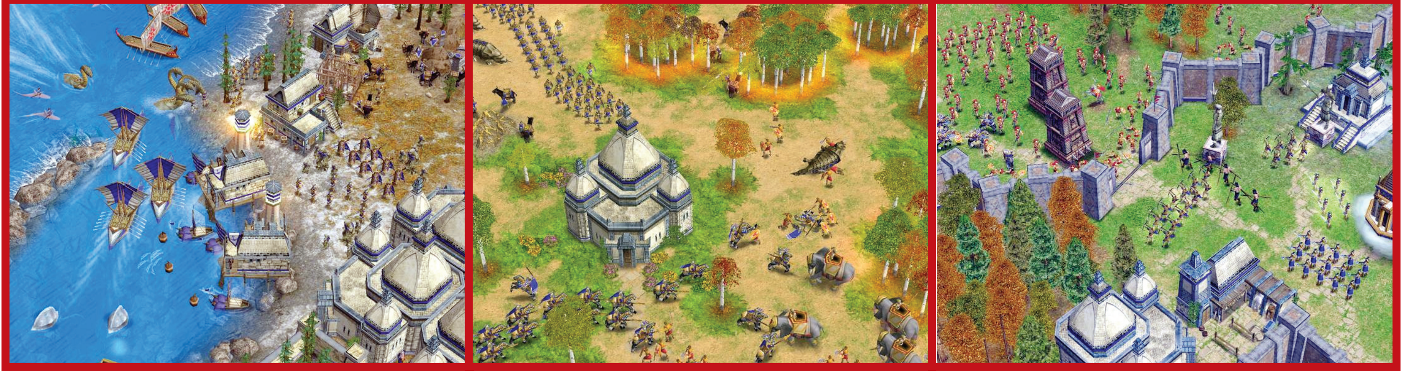
2002 yılının sonlarına doğru çıkan Ensemble Studios'un RTS başlığı Age of Mythology, ağabeyleri olan Age of serisinin şanına kesinlikle gölge düşürmeyen bir oyun oldu. Orijinal serinin birçok sevilen özelliğine tamamen yeni konseptler eklenerek ortaya çıkarılan bu yeni oyunun oldukça kısa bir süre içerisinde bir hayli tuttuğu da gerçek. Hatta yılın son aylarında piyasaya sürülmüş olmasına rağmen pek çok oyun sitesi ve dergisi tarafından yılın en iyi strateji oyunları arasında gösterildi. Age of Mythology'nin piyasaya sürülmesinden oldukça kısa bir süre sonra, kulislerde dolaşmaya başlayan 'oyun için bir genişleme paketinin hazırlanıyor olduğu' haberleri de bizleri bir hayli sevindirmeye yetmişti. Ensemble Studios, tıpkı daha önce Age of serisinde olduğu gibi AOM'dan da elini ayağını çekmeyecek ve fanatiklerini yalnız bırakmayacaktı anlaşılan. Üstelik verilen tarih sadece 5 - 6 ay sonrasını göstermekteydi ve sırf bu yüzdendir belki de aramızı soğutmamak için oyunu kasamızın üzerindeki yerinden bir türlü indirmedik. Tüm oyunlar en çok ilgiyi piyasaya sürüldüğü ilk ay görürler. Bu oyunlardan, ki türleri ile de bağlantılı olarak, pek azı 3 - 4 ay sonrasına kadar hala sevilerek oynanır.

KÜNYE

Türü:	RTS
Yapımcı:	Ensemble Studios
Yayıncı:	Microsoft
Bilgi:	microsoft.com/games/titans
Önerilen:	800 MHz işlemci, 256 MB RAM, 32 MB ekran kartı



OYUNCU'NUN İLK SAATİ **SEVECEKSİNİZ +** Atlantis uygarlığı **SIKILACAKSINIZ –** Kurulumun uzunluğu



Bu noktaya kadar gelebilmiş olanların ise sadece birkaçı, o da çoklu oyun özelliklerine bağlı olarak sürekli oynanabilenler kategorisine girebilir. Tabii ki yapımcı firma güdümünü de bu mantığa eklememiz gerekli. Uzun lafın kısası sonunda Age of Mythology: The Titans vitrine çıktı ve orijinal oyunun başarısının bu genişleme paketiyle biraz daha artacağı kesin gibi.

Önce biraz mitoloji

Oyunun ayrıntılarına geçmeden hemen bilmeyenler için birkaç küçük mitolojik açıklama yapacak olursak. Eski Yunan mitolojisine göre evren, yani bilinen her şeyin varlığından önce Khaos (uçsuz bucaksız boşluk, hiçlik) vardı. Khaos'dan, Gaia yani yer; bir başka deyimle Toprak Ana doğdu. Ardında, çoğalmanın ve aşkın sembolü olan Eros ve gecenin temsilcisi Erebos geldi. Khaos ve oğlu Erebos evlenerek yerin üst tabakasının ışığı Aither ve yeryüzünün ışığı olan Hemera isimli çocuklara sahip oldular. Bu sırada Gaia ise ölmezlerin yeri olarak nitelendirilen ve yıldızlarla bezeli göğü Uranos'u doğurdu. Kendi oğlu olmasına rağmen Uranos ile evlenen Gaia'dan ilk olarak 6'sı erkek, 6'sı dişi 12 Titan doğdu: Okeanos, Koisos, Hyperion, İapetos, Kronos, Theia, Rhea, Mnémosyné, Phebe, Tethys ve Themis. Ancak Uranos tuhaf bir şekilde doğan bu çocuklarından bir hayli korkuyor ve bunun etkisiyle ya onları yutarak ya da yerin derinliklerine atarak hapsediyordu. Bu durumdan memnun olmayan Gaia, göğsünden çıkardığı çelikten, büyük bir tırpan yaptı ve çocuklarını çağırarak onlardan Uranos'u alt edebilmek için yardım istedi. Kronos dışındaki tüm diğer Titan'lar babalarının gazabından çekindikleri için bu fikre yanaşmadılar. Bir gece annesinden tırpanı alan Kronos babasını öldürerek, tüm kardeşlerinin serbest kalmasını sağladı. Sonra uzun bir süre Kronos'un liderliğinde Titanlar evreni yönettiler. Bir süre sonra Kronos kendi kız kardeşi Rhea ile evlendi ve bu evliliğin meyveleri olarak Hestia, Demeter ve Hera adında üç kız, Hades, Poseidon ve Zeus adında da üç erkek çocuk dünyaya geldi. Ancak Kronos babasına yaptıklarını bir türlü unutamayıp, kendi oğullarının da aynı şeyi yapacağından korkuyordu. Bu yüzden doğan her çocuğunu yutarak, onları midesinde saklamaktaydı. Rhea sadece Zeus'u Kronos'un elinden kurtarmayı başardı. Kronos'un haberi olmadan Gaia'nın himayesinde büyüyen Zeus, bir gün geri döndü ve babasını öldürerek tüm kardeşlerini kurtardı. Ardından Tanrılar ve Titanlar arasında büyük savaşlar yaşandı, ancak Tanrılar bu savaşların tümünde galip gelmeyi başararak, Olympos dağına yerleşip dünyayı yönetmeye başladılar.

Şimdi oyun zamanı

Orijinal oyunun devamı niteliğindeki The Titans'da ilk oyundaki kahramanımız Arkantos'un oğlu Kastor rolünü üstleniyoruz. Yine bir önceki senaryo ile ilintili olarak



BİLGİ

YENİ TANRILAR



AOM: The Titans paketi ile birlikte, oyuna Gaia, Oranos, Chronos, Atlas, Prometheus, Hekate, Rheia ve Hyperion gibi Titan tanrıları da eklenmiş oluyor.

ATLANTİSLİLER

Ayrıca bu yeni tanrılar ile birlikte Atlantis uygarlığı da oynanabilir uygarlık seçenekleri arasına dahil edilmiş. Dış görünüşleri itibariyle Yunanlılara benzeyen Atlantisliler, oldukça yayılmacı bir tutuma sahip olduklarından Favor kazanmaları da topraklarını genişletmeleri ile ilintili.









12 yeni görev oyuna dahil edilmiş. Tabii ki Titanlar denince akla gelen ilk ırk olan Atlantis uygarlığı da oynanabilir ırk seçeneklerine eklenmiş durumda.
Atlantisliler özellikle dış görünüşleri itibarıyla ilk bakışta Yunanlıları andırıyor olsalar da oyunun tüm dengelerini değiştirebilecek kadar farklı özelliklere sahipler.
Hatırlayacağınız gibi oyunun en özgün kaynak tipi olan Favor her ırk tarafından farklı yollardan kazanılıyordu. Bunun için Yunanlılar'ın Tanrıları için tapınaklar inşa edip kendilerini duaya adamaları; Mısırlılar'ın devasa yapıtlar inşa etmeleri ve Norselar'ın da savaşarak kan dökmeleri gerekmekteydi.
Atlantisliler ise her çağda yeni bir şehir merkezi inşa etme yeteneğine sahipler ve topraklarını genişlettikçe Favor kazanıyorlar. Bu nedenle bu yeni yeni ırk seçeneğinin özellikle binalar inşa ederek genişleme yanlısı oyuncular tarafından oldukça tutulacağı kesin.
Atlantisliler ayrıca kaynak toplamak için silo veya yük katırı gibi birimlere de ihtiyaç duymuyor. Ekonomik açıdan bu özellik büyük bir avantaj sağlamasına rağmen yüksek bina maliyetleri ve işçilere ödenmesi gereken zorunlu ücretler dengeyi sağlamakta.
Atlantisliler piyade, atlı ve okçu birimlerinden teşkil askeri güç seçeneklerine sahipler.
Mitolojik birim üretme imkanları olmamasına rağmen, sıradan askeri birimleri, belirli bir ücret karşılığında birer kahramana dönüştürme yetenekleri bulunuyor.
Atlantisliler'in Titanlar'a taptıklarından bahsetmiştik ve oyunda Gaia'dan Uronos'a, Chronos'dan Rheia'ya kadar birçok birincil ve ikincil Titan tanrısı yer almakta. Ayrıca yine orijinal oyunda olduğu gibi tüm bu yeni tanrılar kendilerine özgü tanrısal güç seçenekleri sunuyor. Örneğin artık devasa boyutları ile Titanları yanınıza çağırarak ordunuza dahil edebiliyorsunuz. Ayrıca bu özelliğin sadece Atlantisliler'e özgü olmadığını da belirtmeliyiz. Oyuna dengenin getirilebilmesi için diğer ırkların da benzer devasa birimler üretebilmesi sağlanmış. (Örneğin Norselar dev Ogreler üretebiliyor.)
Ancak bu dev birimleri üretmek için her kaynak türünden oldukça yüksek bedeller ödenmesi gerekmekte. Bununla birlikte eğer yeterli kaynağa sahipseniz arka arkaya bu birimlerden yaratmanız da mümkün. Ayrıca bu yeni birimlerin geniş stratejik opsiyonlar sunduğu ve kendi aralarında yaptıkları savaşların oldukça eğlenceli olduğu da bir gerçek.
Age of Mythology: The Titans'ın orijinal oyunun üzerine getirdiği yeni özellik ve seçenekler öylesine geniş ki tüm bunlar oyunu sıradan bir genişleme paketinin çok daha ötesine taşımaya yetiyor. 12 yeni tekli görevin yanı sıra, tamamen değişen çoklu oyun atmosferi sayesinde RTS meraklılarını yeni deneyimler beklemekte.

Bilgi

HİKAYE DEVAM EDİYOR



Age of Mythology The Titans genişleme paketinde Arkantos'un oğlu Kastor rolünü canlandırma şansına sahip oluyoruz. Senaryo ise orijinal oyunun kaldığı noktadan devam ederek ve 12 yeni tekli senaryo süresince devam etmekte.

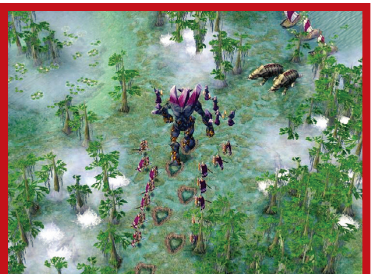
SONUÇ


Atlantis uygarlığı ve Titanlar, dengeli oyun özellikleri, 12 yepyeni senaryo.


Yok.


%91







Berlin'e doğru

Commandos 3: Destination Berlin

Serinin bu son oyununda birçok radikal değişikliğe gidilmiş...

İspanyol oyun firması Pyro Studios tarafından geliştirilen ve Eidos'un yayıncılığıyla ilk olarak 1998 yılında piyasaya sürülen Commandos: Behind Enemy Lines, aradan geçen yıllara rağmen hala zevkle oynanabilen nadir oyunlardan biri. Bu ilk oyundan hemen bir yıl sonra çıkartılan Commandos: Beyond the Call of Duty isimli genişleme paketinin desteklediği yeni grafiksel ve oynanış özellikleri, adeta bir devam oyunu gibi algılanmasına neden oldu. Ancak serinin fanatiklerinin gerçek anlamdaki bir devam oyunu için üç yıl daha beklemesi gerekecekti ve 2001 yılının Eylül ayında piyasaya sürülen Commandos 2: Men of Courage'la bu meraklı bekleyiş sona erdi. Pyro bu devam oyununda kontrol edebildiğiniz karakter seçeneklerine üç yeni karakter daha ekliyor ve yenilenmiş bir grafik motoruyla oyuncuların karşına çıkıyordu. Men of Courage'la birlikte seriye eklenen bir diğer yenilik de artık dış mekanlarda olduğu gibi çeşitli kapalı mekanlarda da oyun imkanı sunmasıydı. Ardından bizleri yeni bir bekleyiş süreci karşıladı ve nihayet Commandos 3:

İPUCU

DİKKAT ÖNCE EĞİTİM

Daha önceki sürümlerinden serinin oynanış özelliklerine aşikar olsanız bile Destination Berlin'de Campaing'lere geçmeden önce eğitim bölümüne göz atmanızı tavsiye ediyoruz. Çünkü oyunun arabiriminde ve kontrol özelliklerinde ciddi değişiklere gidilmiş. Son derece kapsamlı bir şekilde tasarlanmış bu eğitim bölümünde, en temel hareketlerden başlanarak oyunun yeni kontrol mekanizmasının her unsuru tek tek aktarılmakta.









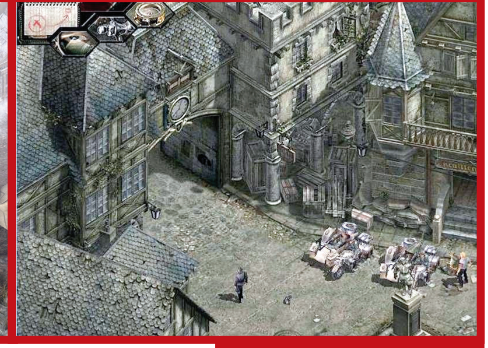
KÜNYE

Türü:	Aksiyon
Yapımcı:	Pyro Studios
Yayıncı:	Eidos
Bilgi:	eidosinteractive.com
Önerilen:	800 MHz işlemci, 256 MB RAM, 32 MB 3D ekran kartı.

OYUNCU'NUN İLK SAATİ — **SEVECEKSİNİZ** + Grafikler + Ara demolar **SIKILACAKSINIZ** — Kontrol mekanizması







Oyunun yeni grafik motoru ile karakter ve çevresel modellemeleri son derece başarılı.

Destination Berlin'in marketlerdeki yerini almasıyla bu da sonuçlanmış olan. Üstelik bu kez Aral İthalat sayesinde oyunun orijinal sürümüne sahip olmamız çok daha kolay.
Hemen seri ile henüz tanışmamış olan oyuncular için hızlandırılmış bir Commandos brifingi verecek olursak: Oyunda bir grup seçkin askerin yönetimini ele alarak düşman hatlarının arkasında gizli ve kritik görevlerin üstesinden gelmeniz gerekmekte. Grubunuzda yer alan her askerin de kendilerine has yetenek, ekipman ve görevleri bulunuyor. Oyunun en can alıcı noktası ise görevleriniz esnasında, kendi oynayış tarzınız ve stratejileriniz doğrultusunda, bölüme yönelik tamamen özgün çözümler geliştirebilmenize imkan sağlaması.
Destination Berlin'de göze çarpan ilk yenilik grafik motorundaki gelişmeler. Artık tüm dış ve iç mekanlar 3D olarak modellenmekte ve iç mekanlarda kamera açısını 360 derece, dilediğiniz gibi çevirebiliyorsunuz. Ayrıca serinin bir önceki sürümünde ekrana yakınlaşıp uzaklaşma işlemlerinde yaşanan problemler de bir hayli giderilmiş. Karakter modellemeleri ve animasyonları ise tek kelimeyle kusursuz.
Commandos 3'ün görev işleyiş mekanizması da tamamen değiştirilmiş. Artık oyunda birbirini takip eden görevlerden oluşmuş üç farklı Campaing seçeneği yer almakta. Bu Campaing'ler her ne kadar birbirlerinden bağımsız çalışma mekanizmalarına sahip olsa da, herhangi bir Campaing'i oynarken diğerleri ile ortak olduğu bazı unsurları görmeniz mümkün oluyor. Stalingrad, Central Europe ve Normandy adını taşıyan bu Campaing'lerin her birinin sonunda ise yenmeniz gereken birer 'Boss' bulunmakta. Oyunda her biri kendine has özellik, ekipman ve görevlere sahip olan altı oynanabilir karakter seçeneği yer alıyor. Bölümlere başlarken, haritanın coğrafi koşulları ve görevin niteliğine göre ihtiyaç duyabileceğiniz karakterlerden teşkil bir tim komutanıza verilmekte. Ancak görevde bu timin tüm elemanlarına görev düşmesi gerekir diye bir kaide bulunmuyor.
Bir önceki sürümüne kıyasla girilebilir nitelikteki mekanların da bir hayli genişletildiğini görmekteyiz. Bu konuda sadece birkaç büyük bina ile kısıtlı kalınmayıp tren vagonlarına veya makineli tüfek yuvalarına varıncaya kadar oldukça geniş seçenekler sunulmakta. Destinatin Berlin'in can alıcı bir diğer yeniliği de yerel ağ veya İnternet üzerinden 'Deathmatch' ve 'Cooperative' formlarında 12 kişiye kadar çoklu oyun desteği sunması. Fanatiklerinin serinin ilk sürümünden bu yana hayalini kurduğu bu 'Deathmatch' modunun çok fazla tutulacağından da eminiz. Geliştirilmiş grafik özellikleri ve aksiyon unsurunun daha ön plana çıkartılmış olması Commandos 3'ün eskisinden çok daha geniş bir oyuncu kitlesine hitap etmesini sağlıyor. Bizce her oyunseverin arşivinde mutlaka yer alması gereken bir oyun.



SONUÇ



Birbirini takip eden senaryolar, çoklu oyun desteği, geniş stratejik opsiyonlar.



Kontrol sistemi.



% 85

BİLGİ

AKSİYON ÖN PLANDA



Destination Berlin ile birlikte Pyro Studios'un aksiyonu daha fazla ön plana çıkarma çabasında gayet başarılı olduğunu görmekteyiz. Sadece oyuna eklenen 'düşman bombardımanı' özelliği bile bu konuyu vurgulamaya yetiyor. Oyunun herhangi bir anında düşman topçu veya hava birlikleri tarafından gerçekleştirilebilen bu bombardımanlar çevresel koşulları birden değiştirebilmekte. Biraz geç harekete geçmeniz tüm planın boşa gitmesine neden olabilir.



Görev bizi çağırıyor





Call of Duty

İkinci Dünya Savaşı tüm çıplaklığıyla gözler önünde...

BİLGİ

KİMDİR? İNFİNİTY WARD

Call of Duty'nin geliştiricisi Infinity Ward, temelleri oldukça sağlam olan firma. İkinci Dünya Savaşı'nı konu alan son dönem oyunlar içerisinde en başarılılarından biri olarak kabul edilen Medal of Honor: Allied Assault'un yapımcısı 2015 Inc.'nin 25 kişilik kadrosundan 22'si firmayı bırakarak Infinity Ward'ı kurmuşlar ve hemen Activision ile yayın anlaşması yapıp Call of Duty projesine soyunmuşlardı.

İkinci Dünya Savaşı'nı konu edinen oyunlar furyası tüm hızıyla devam etmekte ve bu furyaya katılan son oyun Activision'ın yayıncılığını üstlendiği, Infinty Ward imzalı Call of Duty. Oyunu ilk elinize aldığınızda Medal of Honor: Allied Assault'a benzerliği sizi şaşırtmasın, çünkü aslında her iki başlık da aynı ellerden çıkmış durumda. Hatta bu yüzden Call of Duty için, 'Allied Assault'un devam oyunu' tabirini dahi kullanmamız mümkün. Kaldı ki bu yeni oyunla beraber MOH'da yakınıp durduğumuz bazı eksiklerin giderildiğini ve işleyiş mekanizmasının bir hayli geliştirildiğini de belirtmemiz gerekir.

İlk olarak görsel özelliklerine değinecek olursak, geliştirilen yeni grafik motorunun başarısı oyunun ilk anlarından itibaren net bir şekilde görülebiliyor. Çevresel birimler öylesine başarılı bir şekilde modellendirilmiş ki adeta gerçeğinden ayırt edilmesi imkansız. Keza patlama ve alev efektleri de öyle.

Ancak tüm bunların yanında incelememiz sırasında oyunun en çok hoşumuza giden özelliği karakter modellemeleri ve animasyonları oldu. 'Ares' adı verilen yeni 'iskelet animasyon' sistemi sayesinde karakterlerin yapabildiği hareketler çok çeşitlilik göstermekte.

Tıpkı gerçek bir savaştaymış gibi, tüm askeri birimler coğrafi koşullara bağlı olarak kah koşuyor, kah sürünüyor veya bir tümseğin, duvarın arkasına çökerek siper alabiliyorlar.



AI mekanizması

Bu yeni animasyon sistemi ile bağlantılı bir şeklide çalışmakta olan ve 'Conduit' adı verilen yeni yapay zeka motoru da, karakterlerin çevresel birimleri kullanarak kendilerini koruma prensipleri üstünde yoğunlaşıyor. Ekibinizdeki askerlerin, savaş esnasında birbirlerini koruyarak kademeli bir şekilde düşman mevzilerine saldırıya geçmelerini seyretmek gerçekten eğlenceli. Benzer bir şekilde düşman birimleri, herhangi bir kritik noktadaki gücünü kaybetmeye başladığı anda, hemen bu noktayı

KÜNYE

Türü:	FPS
Yapımcı:	Infinity Ward
Yayıncı:	Activision
Bilgi:	www.callofduty.com
Önerilen:	800 MHz İşlemci, 32 MB T&L destekli 3D ekran kartı, 128 MB RAM

OYUNCU'NUN İLK SAATİ — **SEVECEKSİNİZ** + Grafikler + Yüksek heyecan seviyesi — **SIKILACAKSINIZ** – Görevler net aktarılmıyor



takviye etmek için bir baskı ateşi düzenleyebiliyor. Hatta birimler yakın mesafelerde veya mermileri bittiği anda silahlarının dipçiğine başvuracak kadar da zekiler. Oyunda dört farklı zorluk seçeneği yer alıyor ve bu seçenekler hem sahada bulacağınız mühimmat veya sağlık çantası gibi ekipmanların sayısını hem de düşman yapay zekasını düzenlemekte.
Call of Duty'de savaşı farklı perspektiflerden gösterebilmek amacıyla dört farklı Campaing hazırlanmış. Eğitim bölümü dahil tüm bu Campaing'lerde 26 farklı görev bizleri beklemekte. D-Day (Normandiya Çıkartması), Pegasus Day veya Stalingrad muharebesi gibi 2. Dünya Savaşı'nın birçok ünlü savaşlarının işlendiği görevlerde Amerikan Paraşüt Birliği, İngiliz Komando Timi ve Rus Piyade Takımlarının hepsinde birer görev alma şansına sahip oluyorsunuz. Görevler ise sabotajdan ispiyonaja, gerilla savaşından cephe muharebelerine kadar oldukça geniş bir yelpazeye yayılmakta. Her bölümde yerine getirmeniz gereken birden fazla görev yer alıyor ve bunların işleyişi lineer bir doğrultuda. Bir başka değişle, oyun içerisindeki bir görevi yerine getirdiğiniz anda görev listeniz güncellenerek, ulaşmanız veya yapmanız gereken bir diğeri belirtilmekte.

Tarihi gerçekler

Tarihi gerçekçilik öğesi üzerine yapılandırılmış olduğu için Call of Duty'de İkinci Dünya Savaşı'nın en ünlü silah ve araç seçeneklerini kullanma şansına sahip oluyorsunuz. Karakteriniz aynı anda iki piyade tüfeği taşıma yeteneğine sahip. Bunların yanı sıra bir tabanca ve el bombaları bulunuyor. Oyunda düşman veya dost birimler öldükleri zaman, ellerindeki silahı düşürmekte ve bunları yerden alıp kullanmanız mümkün. Ancak bu durumda elinizdeki silahlardan birinden feragat etmeniz gerekli. Benzer bir şekilde aynı birimler üzerinden sağlık veya mühimmat ekipmanları da çıkabilir, yani bir binanın içinde mevzilenmiş düşman birimlerini el bombanız ile saf dışı bıraktıktan sonra binaya girip etrafı kolaçan etmenizde fayda var. Piyade tüfekleri birer ikincil kullanım seçeneğine sahipler ve kullandığınız silah ki eğer dürbüne sahip değilse, zoom tuşuna bastığınız zaman 'göz, gez, arpacık' prensipleri ile nişan almanızı mümkün kılıyor. Eğer dürbünlüyse zoom yapabiliyorsunuz. Ancak hemen belirtmemiz gerekir, (ayrıca bu son derece hoş bir özellik), dürbün kullanırken tıpkı gerçek hayatta olduğu gibi görüş alanınız bir hayli sınırlı durumda. Ayrıca çeşitli bölgelere yerleştirilmiş olan yerleşik silahların başına geçebiliyorsunuz ve bunlar sınırsız mermiye sahipler.
Tüm bu pozitif özelliklerinin yanı sıra oyunun öyle çok yüksek sistem bileşenlerine ihtiyaç duymadığını da belirtmeliyiz. Ancak yine de yüksek çözünürlükte tutarlı bir performans sağlayabilmek için 800 MHz'lik bir işlemci ve GeForce4 MX440 ayarında bir ekran kartına sahip olmanız gerekmekte. Kısacası Call of Duty, türe meraklı olan tüm kullanıcıların mutlaka değerlendirmesi gereken oyunlardan biri.



'Ares' animasyon sistemi sayesinde karakterler daha bir canlı gözüküyorlar.

SONUÇ



Grafik ve animasyon motorları, yapay zeka, gerçekçi atmosfer



Karmaşaya alışması zaman alıyor

% 90

İPUCU

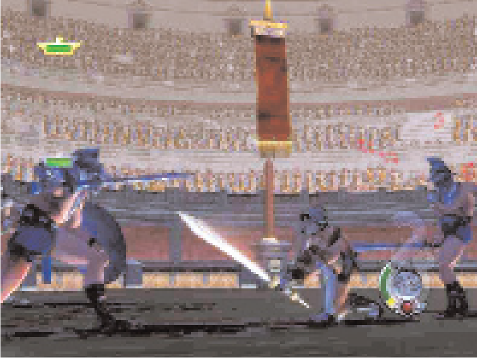
KOMUT VERMEK



Oyun içerisinde birliğinizde yer alan birimlere fare ile yönlendiğinizde, imlecin tam ortasında minik bir yeşil asker şeklinin belirdiğini göreceksiniz. Şimdi o birime yer değiştirmesi için komut verebilirsiniz. Ancak mutlaka yeşil askerciği gördüğünüzden emin olun, yoksa dost katili olabilirsiniz.

ALTERNATİFLER

Oyundaki en tehlikeli noktaların başında makineli tüfek yuvaları var. Direkt bu noktaların üstüne koşmak yerine, arkasına veya yanına gitmeye çalışın. Her makineli tüfek yuvasının güçsüz olduğu bir nokta vardır.







İntikam için ikinci şans...

Gladiator: Sword of Vengeance

Bir gladyatörün entrikalar üzerine kurulu hikayesi

İPUCU

PüF NOKTASI



Oyunda yer alan silah seçeneklerini, çeşitli aşamaları geçtikten sonra upgrade etmeniz mümkün. Böylece örneğin daha seri saldırılar yapabileceğiniz bir baltaya veya alevler çıkartan, böylelikle rakibe ekstra hasar verebilen bir kılıca sahip olabilirsiniz. Her silah grubu toplam beş kademe üste kadar upgrade edilebiliyor.

3D Person View' olarak adlandırılan, yani üçüncü şahıs gözünden oynanabilen aksiyon oyunlarının ilk örnekleri 90'lı yılların ortalarında piyasaya çıkmasına rağmen, yaygınlaşıp çeşitlilik gösterebilmeleri 98'li yılların sonlarını bulmuştu. Kılıçlı, kalkanlı, oklu veya mızraklı karakterlerin strateji veya FPS formlarından sıyrılarak aksiyon başlıkları altına sokulması da yine aynı döneme denk gelir. 1998 yılında birbiri ardına piyasaya sürülen Die by The Sword ve Heretic II gibi oyunlar türün ilk başarılı örnekleri olarak gösterilebilir. Hoş aslına bakılacak olursa gerek zor kontrol mekanizmaları, gerekse kamera yönlendirmeleri gibi grafiksel problemler aşılamadığından, en azından PC platformu için türün öyle aman aman örneklere sahip olmadığı da bir gerçek. Hatta 2000 yılının ortalarında piyasaya çıkan Rune'dan bu yana geçen üç yıl zarfında, burada adını anmaya değer gördüğümüz tek bir başlık dahi bulunmuyor. Neyse ki Ekim ayından itibaren marketlerde kol gezmeye başlayan Gladiator: Sword of Vengeance tam zamanında yetişerek türe olan açlığımızı bastırmamızı mümkün kıldı. Oyunun detaylarına girmeden önce hemen bir noktayı belirtmemizde fayda var; eğer şiddet ve kan görmeye dayanamıyorsanız bu oyuna yaklaşmayın bile. Her ne kadar grafik opsiyonlarında kan seviyesini sıfırlamanız mümkün olsa da, oyunun bu kansız haliyle yenilir, yutulur olmadığı da bir gerçek.

Hikaye

Gladiator: Sword of Vengeance'da Invictus Thrax adındaki Roma'nın en ünlü gladyatörlerinden birini canlandırma şansına sahip oluyorsunuz. Tüm Roma'ya yayılmış olan ününüz öyle ki İmparator Aruntius'u dahi rahatsız eder bir düzeye gelmiştir. Bu yüzden adamlarına emir vererek bir gün arenada sizi öldürtür. Ancak Roma Tanrıları Romulus ve Remus size ikinci bir şans tanıyarak dünyaya geri gönderirler. Bu sırada Arruntius'un şeytani tanrılar Phobos ve Deimos ile ilişkilerini ve amacının aslında Roma'yı yok etmek olduğunu öğreniyorsunuz. Artık tek amacınız var; hem imparatordan hem de onun şeytani tanrılarından intikamınızı almak. Oyunun bu ilgi çekici senaryosu son derece çarpıcı

KÜNYE

Türü:	Aksiyon
Yapımcı:	Acclaim
Yayıncı:	Acclaim
Bilgi:	www.acclaim.com
Önerilen:	1000 MHz işlemci, 256 MB RAM, 64 MB 3D ekran kartı

OYUNCU'NUN İLK SAATİ **SEVECEKSİNİZ** + Oyun atmosferi + Karakterler **SIKILACAKSINIZ** – Kamera açıları





Oyunun sürekli değişen kamera açılarına alışmak biraz güç.

bir atmosfer eşliğinde oyunculara aktarılmakta. Grafik motorunun bu çarpıcılığın sağlanması yönündeki etkisi göz ardı edilemez, özellikle ışıklandırma efektlerinin son derece hoş olduğunu belirtmemiz gerekir. Ayrıca oyun süresince aksiyon seviyesi her daim üst seviyelerde tutulmakta. Bunu sağlayan en büyük etken de Sword of Vengeance'ın yoğunluklu olarak savaş üzerine kurgulanmış olması. Savaşların büyük bir çoğunluğunda dört veya daha fazla sayıdaki düşmana karşı mücadele etmeniz gerekli. Oyuncuları bu kalabalık düşmanlar karşısında fazla kasmamak için olsa gerek Acclaim kontrol mekanizmasını oldukça basit tutmuş. Bu savaşlarda yön tuşlarına ek olarak sadece iki saldırı ve bir atlama tuşu kullanıyorsunuz. Bu kadar az tuşa rağmen karakterinizin yaptığı hareketler bir hayli çeşitlilik gösteriyor. Dövüş mekanizmasında tek eksikliği çekilen nokta ise saldırılara karşı blok imkanınızın bulunmaması. Bu saldırıları savuşturmanın tek yolu ise ileri, geri veya sağa, sola atlamak. Ayrıca oyunda sadece fantezi amaçlı kullanımlar için yerleştirilmiş bir tuş daha yer almakta. Bu tuş Mortal Combat veya War Gods gibi oyunlardan hatırlayacağınız Fatality yani bir diğer değişle son vuruş tuşu. Rakibiniz son nefesini vermek üzereyken bu tuşa (B tuşu) basmanız durumunda sonunun tahmininizden daha kanlı olacağına da emin olabilirsiniz. Sword of Vengeance'da üç değişik silah grubu seçeneğine sahipsiniz. Savaş eldiveni olarak adlandırabileceğimiz Gauntlet sadece çok yakın dövüşler için ideal. Hafif olduğu için birbiri ardına seri ataklar gerçekleştirebilmenizi sağlıyor. Dezavantajı ise rakibe verdiği zarar miktarının az olması. Balta, çok ağır ve hantal bir silah olmasına rağmen bir o kadar da etkili. Balta ile belki düşmanlarınıza kıyasla çok daha az vuruş yapıyorsunuz, fakat kat kat daha fazla hasar vermeniz mümkün oluyor. Ayrıca yine en uzun menzile sahip olan silah da bu. Kılıç ise Gauntlet ve baltanın arasında yer alan hız, etkinlik ve menzil değerleri ortalama düzeyde bir silah. Bu ortalama özellikleri sayesinde oyuna yeni başlayanlar için en ideal seçeneği oluşturmakta. Invictus bu öldürücü silahların yanı sıra tanrıların gücünü çağırma yetisine de sahip. Sağlık göstergesinin hemen yanında bulunan ve düşman öldürdükçe yavaş yavaş dolan büyü göstergesi tamamen dolduğunda bu tanrısal güçlerinizi açığa vurabilmeniz mümkün oluyor. Kazandığınız ilk özel yetenek ise Herkül'ün gücü adını taşımakta. Belirli bir süre boyunca saldırı şiddetinizi, hız ve öfkenizi artıran bu güce oldukça sık başvuracağınızdan da emin olabilirsiniz. Hikaye ilerledikçe yeni ve bir hayli değişik alternatifler sunan tanrısal güçlere de sahip oluyorsunuz. Örneğin Pluto'nun gücünü kullandığınız zaman ölüler aleminden bir grup Undead savaşçıyı çağırarak düşmanlarınızı lime lime etmelerini sağlayabilirsiniz




Sonuç

Gladiator: Sword of Vengeance'ın türünün güzel örneklerinden biri olarak kayıtlarımıza geçtiğini söyleyebiliriz. Eğer bir süredir sürekli olarak birbirini andıran aksiyon oyunlarından sıkıldıysanız, işte size değişik bir seçenek.

SONUÇ


Sürükleyici senaryo ve hoş grafikler.


Bazılarına fazla kanlı gelebilir, kontrol eksiklikleri.


% 77

BİLGİ

ŞİDDET ÖN PLANDA



Oyunun kan ve şiddet oranı bir hayli üst seviyelerde inmekte. Hatta bu konuda yılın en kanlı oyunlarından biri olarak gösterilen Postal 2'yle bile yarıştığı söylenebilir. Ancak tüm bu kanlı sahneler oyunun mitolojik atmosferinin altında sadece minik eğlence unsurları olarak kalıyor. Oyun bu noktada dengeyi başarılı bir şekilde sağlayarak, midenizin kalkmasına mani olacak nitelikte. Benzer denge Postal 2'de işin içine mizah katılması ile sağlanabilmişti.





Uzun bir aradan sonra Türk ligi tekrar Fifa'da





Fifa Football 2004

Aynı zamanda hem teknik direktör, hem de oyuncu olabilirsiniz.

NELER VAR

YENİ SEÇENEKLER



Fifa Football 2004 ile birlikte Türkiye ligi de nihayet oynanabilir ligler arasına dahil oluyor. 500'den fazla resmi lisans alan firma, 16 lig, 350 takım ve 10 bini aşkın futbolcuyu oyuna taşımış. Eklenen beş yeni stadyum seçeneği ile toplam sayı 22'ye yükselmiş durumda.

Dünya çapında en fazla taraftara sahip olan spor dallarının başında futbol gelmekte. Yaz, kış, yağmur veya çamur demeden milyonlarca insan her hafta taraftarı oldukları takımların maçlarını izlemek için statlara koşmakta, bir o kadarı da evlerinde sadece maçları seyredebilmek için özel TV kanallarına para ödemekte. Bu çılgınlığın en ufak bir açıklaması bile yok. Hatta öyle ki bu insanlardan bazıları takımları uğruna canlarını bile verebiliyor. Kabul edilmeli ki ülkemizde veya dünyada bir 'Futbol' gerçeği var ve bu gerçeğin ötesine geçmeyi başaracak gibi gözüken herhangi bir diğer dal da kesinlikle yok.

Böylesine bir ilginin bilgisayar oyunlarına taşınması ise sektörün ilk günlerine kadar dayanmakta. Bunca yıl içerisinde yüzlerce hatta binlerce futbol oyunu yapılmış olmasına rağmen halen değişmemiş bir olgu var; bilgisayar oyunu ile futbol kelimeleri yanyana getirildiğinde akla ilk olarak Fifa ismi gelmekte. EA Sports imzası ile yaklaşık 10 yıldır sürekli güncellenerek bilgisayarlarımızın daimi konuklarından olan Fifa serisi, gelenekselleşmiş bir şekilde her yılın son aylarında yeni sürümüyle karşımıza çıkmakta. Ve nihayet o günlerden bir diğerine geldik. Fifa Football 2004 adıyla piyasaya sürülen serinin son oyununda, EA bir önceki sürümde gerçekleştiremediği bazı radikal değişikliklere ve yeniliklere imza atmayı bilmiş.

Football Fusion

Fifa Football 2004'ün göze çarpan yeniliklerinin başında Football Fusion teknolojisi gelmekte. Bu teknoloji sayesinde EA'in futbol menajerliği oyunları TCM 2004'de yer alan herhangi bir takımı Fifa 2004'e aktararak, bu takımla lig veya kupa maçları oynamanız mümkün. Yaptığınız maçların sonuçlarını ise tekrar TCM 2004'e aktararak takımınızın diğer yönetim öğelerini üstlenebiliyorsunuz. Football Fusion teknolojisiyle ilk olarak iki farklı oyunun birbirleri ile entegrasyonuna şahit olmaktayız.

KÜNYE

Türü:	Spor
Yapımcı:	EA Sport
Yayıncı:	EA Sport
Bilgi:	www.easports.com
Önerilen:	800 MHz işlemci, 256 MB RAM, 32 MB 3D ekran kartı

OYUNCU'NUN İLK SAATİ **SEVECEKSİNİZ** + Türkiye ligi + Geliştirilmiş pas sistemi **SIKILACAKSINIZ** – Kadrolar tam güncel değil





Artık oyuncuların kişilik özellikleri ve oyun stilleri de oyuna taşınmış durumda.

Bu teknoloji ile bağlantılı olarak oyuna eklenmiş olan bir diğer yenilik de Kariyer Modu olarak adlandırılmakta. Bu modda alt liglerden itibaren bir takımın başına geçerek, çeşitli oyuncu transferleri ile kadronuzu güçlendirip, takımınızı ligin üst sıralarına, oradan bir üst lige ve hatta Şampiyonlar Ligi şampiyonluğuna kadar taşıyabiliyorsunuz. Bu süreçte Football Fusion kullanın veya kullanmayın kontrol ettiğiniz takımın aynı zamanda menajeri rolünü de üstlenmiş oluyorsunuz. Takımınızın bütçesini idare ederek, örneğin takımınız için faydalı futbolcularınızı ödüllendirip, aksine zararlı olanları da takımdan gönderme gibi yetkileriniz var. Her yeni sezon başlangıcında ise tabii ki başarı durumunuzla orantılı olarak size de diğer takımlardan teklifler yağacaktır. Yani dünyanın en ünlü kluplerinin birinin başına bileğiniz hakkıyla geçmebilmeniz mümkün. Böylece salt bir ligi veya turnuvayı defalarca oynamak yerine, belirli bir amaç içeren ve çok daha uzun bir oynanış süresine sahip oluyorsunuz.

Yeni seçenekler

Fifa 2004 ile birlikte nihayet EA Sports, Türk futbolunun da seviyesinin bir hayli ilerlemiş olduğunu kabul etmiş olmalı ki Türkiye ligini de seçilebilir ligler arasına dahil etmiş. Oyun için 500'den fazla resmi lisans alan firma, 16 lig, 350 takım ve 10000'i aşkın futbolcuyu oyuna taşımış. Serinin bir önceki sürümünde yer alan 17 değişik stadyum seçeneğine bu yıl, Chelsea'nin Stamford Bridge, Marsilya'nın Stade Velodrome, Hamburg'un AOL Arena, Benfica'nın Estadio da Luz ve Atletico Madrid'in Vincente Calderon stadyumları da eklenerek toplam sayı 22'ye çıkartılmış.
Oyunun yapay zeka modellemesi de bir hayli galiştirilmiş durumda. Artık oyuncuların kişilik özellikleri, taktik ve oyun stilleri de maçlara yansıtılıyor. Bir başka deyişle agresif kişiliğe sahip bir futbolcunun saha içinde kart görme olasılığı çok daha yüksek. Ayrıca bu modellemelerin birçok oyuncu için gerçek hayattan bire bir olarak alındığı da bir gerçek. Fifa 2004'ün oynanış mekanizması da bir hayli kolaylaştırılmış durumda.



Gelişmiş kontroller

Artık karakterlerinizi çok daha etkin bir şekilde yönlendirebiliyor, geliştirilmiş pas sistemi sayesinde daha etkili ataklar geliştirebiliyorsunuz.
Ayrıca oyundaki goller de daha gerçekçi bir hale getirilmiş, yani olayın fantastik yönünden uzaklaşılmış durumda. Sonuç olarak belirtmemiz gerekir ki, Fifa 2004 ile birlikte oyuna eklenen tüm yeni özellikler ve yapılan değişiklikler sayesinde EA Sports son derece başarılı bir yapıta imza atmayı başarmış. Fifa Football 2004 her oyunseverin mutlaka arşivinde olması gereken oyunlardan biri.

SONUÇ


Football Fusion teknolojisi, geliştirilmiş yapay zeka, Türkiye ligi.


Türk takımlarının kadroları çok güncel değil.


% 92

İPUCU

YENİ TEKNOLOJİ



Fifa 2004 ile birlikte oyuna dahil edilen en önemli özelliklerin başında Football Fusion teknolojisi gelmekte. Bu teknoloji sayesinde EA'in menajerlik oyunu TCM 2004 ile Fifa 2004'ün tam entegrasyonu sağlanmış durumda. TCM 2004'de seçtiğiniz herhangi bir takımı Fifa 2004'e taşıyarak, lig veya kupa maçlarını bizzat oynamanız mümkün oluyor. Maçtan sonra ise tekrar TCM 2004'de geri dönüp takımınızın gerekli taktiksel çalışmaları, transfer veya finansal yönetimi gibi diğer konularını üstlenebilirsiniz.



Onlar her yerde...





Fatal Frame 2: Crimson Butterfly

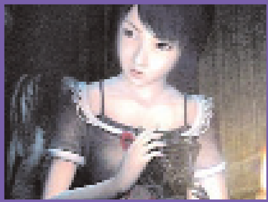
Korku dolu saatlere hazır olun

KÜNYE

Türü:	Aksiyon
Yapımcı:	In-house
Yayıncı:	Tecmo
Bilgi:	www.tecmoinc.com
Önerilen:	PS2

İPUCU

PüF NOKTASI



Hayaletlere karşı bir silah olarak kullandığınız kameranıza, çeşitli lens seçenekleri ile farklı fonksiyonlar yükleyebilirsiniz. 'Üçgen' tuşu ile aktive edeceğiniz bu özel fonksiyonlar, bir odadaki birden fazla hayaleti aynı anda yok etmek gibi işlevleri üstlenebilmekte.

Korku unsurları üzerine kurgulanmış oyunlar son dönemlerde bir hayli revaçta. Bu tür oyunlar genelde yaratıklar, zombiler ve benzerleriyle mücadele olgusu üzerine kurgulanırken In-House tarafından geliştirilen Fatal Frame'de durum tamamen farklıydı. İki küçük kız kardeşin hayaletlerle dolu bir kasabada gerilim dolu mücadelesini anlatan bu oyunun devam sürümünü bir süredir beklemekteydik. Sonunda Fatal Frame 2: Crimson Butterfly marketlerdeki yerini aldı. Crimson Butterfly ilk oyundan daha önceki bir zamanı işlemekte. Yaklaşık 15 yaşlarında Mio ve Mayu isimli iki kız kardeş ormanda gezinirken kaybolurlar ve yolları terk edilmiş bir kasabaya düşer. Hayaletlerin kol gediği kasabada kızlardan biri de yavaş yavaş değişime uğramaya başlar... Amacınız ise öncelikle bu değişime engel olmak, diğer taraftan da pek tabii ki kasabadan bir kaçış yolu bulmaya çalışmak.
Tıpkı oyunun ilk sürümünde olduğu gibi Crimson Butterfly da üçüncü şahıs bakış açısından oynanabilen bir aksiyon. Ancak tüm savaş sahnelerinde kamera birinci şahıs açısına geçerek atmosferin daha ürkütücü bir hal almasını sağlıyor. Oyun dünyasında her an her noktadan bir hayaletin fırlama olasılığı var. Kaldı ki hayaletlere silah da işlemediği için, elinizde bulunan tek ekipman fotoğraf makinenize başvurmak durumundasınız. Herhangi bir hayaletin fotoğrafını çekebilirseniz, onun dünya üzerindeki varlığına son vermiş ve ruhlar alemine geri göndermiş oluyorsunuz.
Oyun dünyasında karşılaşacağınız hayaletlerin tümü kötü amaçlı değil, bazıları sadece sizinle konuşmak ve kendi acılarını size anlatabilmek için karşınıza çıkmakta. Yine aynı kasabada karşılaşacağınız birçok ruh gibi yaşayan uyuşturucu müptelası karakter de yer almakta. Bunların işlevi ise sadece sizin karşınıza çıkarak ayaklarınıza dolanmaktan ibaret.
Fatal Frame 2'yi grafiksel açıdan değerlendirdiğimizde ise tek kelimeyle kusursuz olduğunu söyleyebiliriz. Özellikle karakter tasarımları son derece gerçekçi ve çevresel oyunun ürkütücü hikayesini destekler nitelikte. Oynarken, aynı zamanda da korkmak isteyenlere tavsiye olunur...

SONUÇ

\+ Etkileyici atmosfer, senaryo, grafikler.

− Gece tek başınıza oynamak ürkütücü.

%77

Robin Hood: Defender of the Crown

Sherwood Ormanı konsollarımıza taşındı...

Ünlü Robin Hood'u bilmeyen yoktur. Hain Nottingham Şerif'inin Aslan Yürekli Richard'ın yokluğundan istifade halka ettiği eziyetlere dur demek için Sherwood Ormanı'nı mekan edinen ve bu ormanı özellikle zenginlere dar eden bir kahramanın öyküsü. Bugüne kadar defalarca sinemaya taşınan ve video oyunlarına ilham olan efsane bu kez Capcom tarafından konsollarımıza taşındı.
Robin Hood: Defender of the Crown, yaklaşık 17 yıl önce Amiga için yapılmış orijinal oyunun bir yeniden sürümü olarak nitelendirilebilir. Strateji, aksiyon ve macera öğelerini başarılı bir şekilde birleştiren oyunda okçuluk yarışmalarından kılıç



dövüşlerine, gizli görevlerden düellolar kadar değişik opsiyonlar bulunmakta. Xbox ve Playstation için piyasaya sürülen oyun, senaryonun işleyiş mekanizmasına da bağlı olarak sekiz değişik şekilde oyunu bitirmenize imkan sağlıyor.

KÜNYE

Türü:	Aksiyon
Yapımcı:	Cinemaware
Yayıncı:	Capcom
Bilgi:	www.capcom.com
Önerilen:	Xbox ve PS2





SONUÇ

+ Hoş senaryo, oyun tarzı, etkileyici grafikler.

– Kontroller.

%76

Disney's Extreme Skate Adventure

Şirin kahramanların büyük yarışı...

Herhangi bir oyunun ne denli şirinleştirilip küçük yaştaki kullanıcılar için cazip hale getirilebileceğinin en güzel örneklerinden birisi ile karşı karşıya bulunuyoruz; Toys for Bob firması tarafından Gamecube için geliştirilen Disney's Extreme Skate Adventure.
Tony Hawk Pro Skater 4 motorunun üstüne, Disney'in son dönem popüler filmlerinin (Aslan Kral, Tarzan ve Oyuncak Hikayesi) karakterlerini yerleştirilip, tüm bunları adeta masal kitaplarından fırlamış bir oyun atmosferine sokmayı başaran Toys for Bob, ayrıca oyun için tamamen yeni bir kontrol mekanizması da düzenlemeyi ihmal etmemiş. Bu şekilde sadece birkaç tuş kombinasyonunu öğrendikten sonra en zorlu hareketlerin bile üstesinden gelebiliyorsunuz. Oyunda seçebileceğiniz birçok karakter bulunmakta ve tüm bunlar kendilerine has stillere sahipler. Aynı anda iki kişinin yarışmasına da imkan veren oyunu, özellikle küçük yaştaki oyunseverlerin beğeneceğine eminiz.



KÜNYE

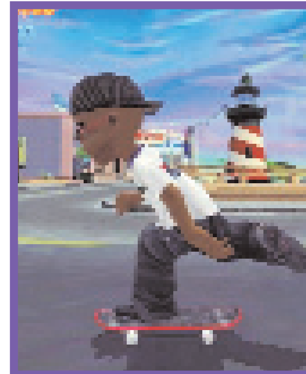
Türü:	Aksiyon
Yapımcı:	Toys for Bob
Yayıncı:	Activision
Bilgi:	www.activision.com
Önerilen:	Gamecube













SONUÇ

+ Karakterler, kontroller, Tony Hawk 4 motoru.

– On-line oyun imkanı yok.

%73

Rol yapma sanatı

Bir Cumartesi Sabahı

Yıllar önce, çocukken dekmancılık oynayan bir nesil, bugün aynı oyunu bambaşka bir şekilde oynuyor. Hem de edebiyatın, fantezinin ve tiyatronun çeşnisiyle. Koray Özbudak kid@netone.com.tr

İPUCU

EJDERHA MIZRAĞI DESTANI

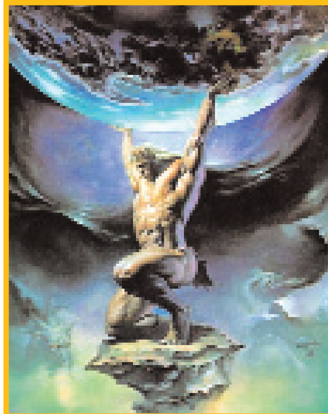
Margaret Weis – Tracy Hickman ikisinin yarattığı Ejderhamızrağı serisi, defalarca New York Times'ın 'en çok satan' kitaplar listesine girdi. Tanis Yarımelf, Camaron, Raistlin, Sturn, Flint ve Tasslehoof'un Orta Dünya'daki maceralarına kapılmamak mümkün değil. Tüm dünyada şu ana kadar 10 milyondan fazla satan Ejderhamızrağı serisi, Almanca, Fransızca, Japonca, İspanyolca, İtalyanca, Türkçe ve İbranice'ye de çevrilmiş durumda.



Anahtarı kilide soktu, evin kapısını açıp içeri girdi. Kapıyı kapayıp derin bir nefes aldı. Ayakkabılarını çıkardı, elindeki çantayı yere bıraktı. İçeri girerken kravatını çıkardı.
"Aşkım, geldin mi?" İçerdeki odadan eşinin uyku mahmuru sesini duydu.
"Geldim bir tanem." Karısına sımsıkı sarıldı. Hamileliğin son aylarının olağan sorunları, ailenin yeni üyesini beklerken duydukları heyecanla birleşince hareketli günler yaşamışlardı. Ama gitgide yaklaşan doğum, tüm hazırlıkların tamam olduğunu bilmenin verdiği rahatlıkla, sakince bekledikleri bir olaydı artık.
Birlikte yemeklerini yerken günlük olaylardan söz ettiler. Sofrayı toplarken eşi "hani gelirken alışveriş yapacaktın" diye sitem etti. "Hayatım, yabancı değiller ya, abartmaya gerek yok. Sabah çıkar alışverişimizi yaparız. Nasıl olsa saat birden önce gelmeyecekler."
"Çok iyimsersin. İkiyi bulur bana sorarsan." Gülüştüler. İki haftada bir, hafta sonları toplanmayı adet edinmişlerdi. Eşi ilk başta çocuklar gibi oyun oynamalarını garip karşılamıştı. Öyle ya, iki bankacı, yüksek düzeyde bir satış temsilcisi, bir televizyoncu, bir öğrenci ve bir ev kadını. Garip bir kombinasyondu doğrusu, ama iyi anlaşıyorlardı ve eğleniyorlardı ya, gerisinin önemi yoktu. Televizyoncu arkadaşları hep geç gelirdi, her geldiğinde de pişkin pişkin

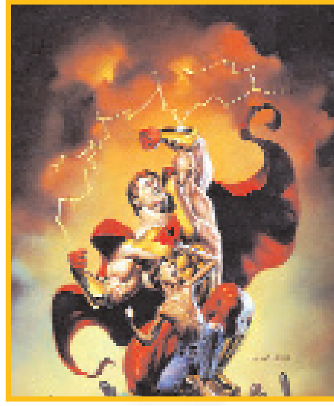


"Şimdi yayının neden sarktığını anladınız mı?" derdi.
Masayı topladıktan sonra koltuğuna oturup, ertesi gün oynayacakları oyunun notlarını tekrar gözden geçirmeye koyuldu. Oyun yöneticisi rolünü kendisi üstlenmişti, herkesin eğlenmesini ve günlük hayatın stresinden uzaklaşmasını sağlayacak olan da oydu. Haritaları ve oyuncuların karşısına çıkacak karakterleri incelerken, o gün işyerinde yaşanan sürtüşme aklından uçup gitmişti bile. Arkaplanda kısık sesle Iron Maiden'in Weekend Warrior'u çalıyordu. Eşi yanına geldi.



"Neler çıkaracaksın bakalım çocukların karşısında?"
"Yaşayan ölülerle dolu bir gemiden kaçmaya çalışacaklar. Başarabilirlerse, denizde onları bekleyen hazineyi bulabilirler."
"Bak çocuklara insafsız davranırsan bozuşuruz valla."
Hazineyi koruyan dev ahtapottan söz etmediğine şükretti.
Ertesi gün, kapının çalınmasıyla özlem giderme, iş güç, izlenen filmler gibi günlük sohbetlerden sonra herkes masanın etrafındaki yerlerini aldı. Bankacılar, öğrenci, ev kadını, televizyoncu gitmiş ve yerlerine bir büyücü, bir hobbit hırsız, bir ruhban, bir elf kolcu ve bir savaşçı gelmişti. Hırsız ve kolcu Yüzüklerin Efendisi'nden, savaşçı Conan'dan, Büyücü ve ruhban Ejderha mızrağı'ndan fırlamış gibiydiler. Bu son oturumdu; doğum nedeniyle ara verecekler ve birkaç ay sonra H.P Lovecraft'ın eserlerinden uyarlama Cthulhu'nun Çağrısı ya da Vampir Avcısı Buffy sistemlerinden birini oynayacaklardı. Star Wars ve

Örümcek Adam, Hulk gibi çizgi roman karakterlerini canlandırdıkları oyun sistemleri de uzun vadeli planları arasındaydı. Önlerindeki kitaplara, akide şekerine benzer çeşit çeşit zarlar ve kağıt kalem kadar önemli olan çerez ve içecekler de eklenince, oyuna başlamamaları için hiç bir neden kalmamıştı.
"Anımsarsanız, en son Cormyr'de bir handa savaşçımız Parmenion'un kumar borçları yüzünden çıkan kavga yüzünden hapse girmekten sizi son anda kurtaran soylu, yalnızca borcunuzu temizlemekle kalmamış, bir yeraltı gölünde saklı hazinenin yerini gösteren bir harita vermişti."
"Kara kaşımız kara gözümüz için vermediği belli."
"Evet. Hazineyi bulmanızı ve içindeki en parlak mücevheri kendisine getirmenizi istiyordu. Yaptığınız araştırmalar sonucunda bu mücevherin ne olduğunu ya da ne gibi özellikler taşıdığını bulamamıştınız. Bunun üzerine bir takım şeyleri yaşayarak öğrenmeye karar vermiş ve yeraltı gölüne giden mağara sistemine girmiştiniz. Karmaşık dehlizlerde inanılmaz tehlikelerle karşılaştıktan –ve ağır yaralandıktan- sonra, sonunda yeraltı gölünü bulmuştunuz."
"Tam burada kalmıştık."
"İlk dikkatinizi çeken şey, gölde tek başına duran korsan gemisi. Yüzyıllara meydan okurcasına salınıyor. Kaynağı belli olmayan rüzgar, delik deşik olmuş yelkenlerden geçerken, bir mezarcının ıslığına benzer uğursuz bir ses çıkıyor."
"Haydaa, ne işi var bunun burada? Haritada belirtilmemiş."
"Hazine kesin bu gemide olmalı. Girelim derim."
"Acele etmeyin. İçeride kötülük olup olmadığını sezmeye çalışacağım. Büyü malzemelerini sakladığım keselerimden birini açıp siyah





bir kumaş parçası çıkarıyorum. Gözlerimin üzerine koyup düşmemesi için kafamı yukarı kaldırıyorum. Fısıldadığım kadim sözcükleri ve ellerimin gizemli hareketlerini takiben yüzümdeki kumaş yok oluyor ve artık kötülüğün farkına varabiliyorum."
"Gemiye bakmanla dengeni kaybetmen bir oluyor. Gemiden yayılan kötülük boğucu yoğunlukta."
"Gözlerimi kapatıyorum."
"Büyünün etkisinin geçmesi ve kendini toparlaman zaman alıyor. Ne yapacaksınız?"
"Ne olursa olsun. Baş edemeyeceğimiz bir şey olamaz. Girelim."
"Bize bu görevi veren sıçan suratlıya borçlu kalacağıma oradaki şeyle kapışmayı tercih ederim."
"Pekala, herkes aynı fikirde mi?



Güzel. Geminin yanından sarkan ip merdiven ve kıyıdaki sandal, birilerinin gemiye girip çıktığının işareti, aynı zamanda gemiye kolayca girmenizi sağlıyor."
"Fazla kolay oldu, dikkatli olalım. Kılıcımı çekiyorum."
"Gemiye çıkar çıkmaz mürettebattan biriyle karşılaşıyorsunuz. Dümenin üzerine abanmış iskelet, paçavraya dönmüş şapkasının gölgesindeki dişleriyle kim bilir neye sırıtıyor."
"İskeleti dümenin üzerinden kaldırıyorum. Bakalım gemiyi hareket ettirebilecek miyim?"
"İskelete dokunduğun anda uğursuz sırıtışına eşlik eden bir kahkahayla canlanıp üzerine saldırıyor. Kemikten parmakları, gözlerini oymak istercesine yüzüne saplanıyor. Ne yapıyorsunuz? "
"Ben iskeletin ellerinden kurtulmak için kaburgalarına bir tekme atacağım."
"Ben kutsal sembolümü uzatıp dua ediyorum. Ulu Lathander, Sabah Yıldızı, bu lanetli ruhu huzura kavuştur, dünyadaki kabuğunu boşalt."
"Zarlarınızı atın bakalım. Güzel. İskelet/kaburgalarına yediği tekmeyle seni bırakıyor ve tekrar saldırmaya hazırlanırken, kutsal sembolden yayılan uhrevi enerjiyle parçalanıp toza dönüşüyor. Ne yapıyorsunuz?"
"Aşkım, galiba bebek geliyor."
"Ben hastaneye telefon ediyorum."
"Ben arabayı hazırlıyorum."

BİLGİ

MACERANIN ANAHTARI



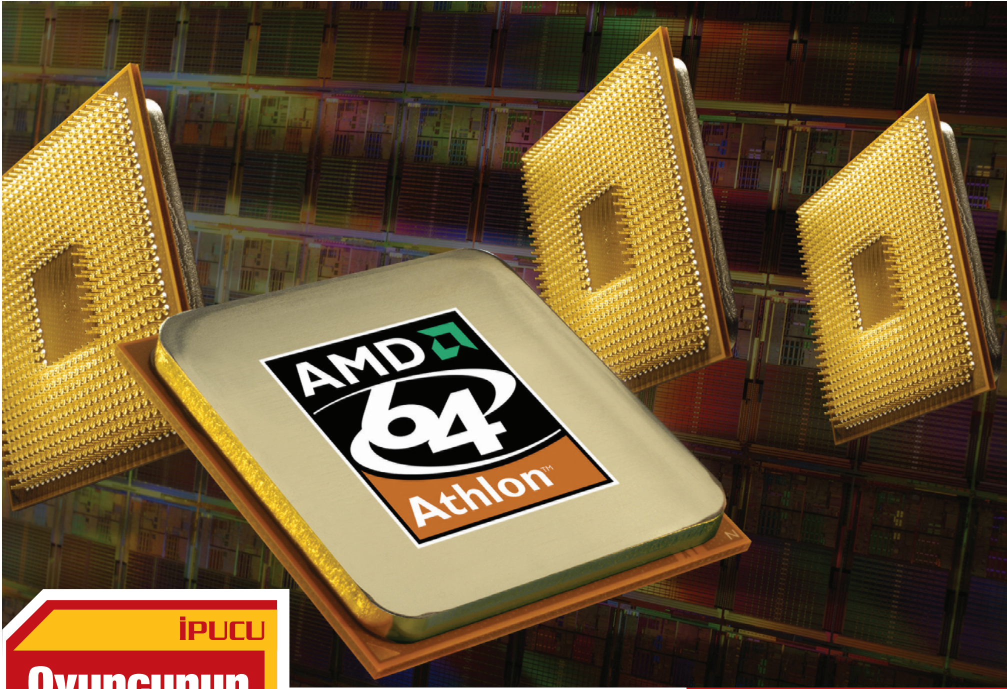
Jonathan Tweet, Monte Cook ve Skip Williams'tan, rol yapma oyuncularının vazgeçemeyecekleri bir kitap. Oyuncunun El Kitabı, ZİNDANLAR ve EJDERHALAR oyununa başlamanız için gerekli her şeyi içeriyor. Bu kitabı aldıktan sonra, Zet oyununun neden dünyanın en popüler fantezi rol yapma oyunu olduğunu siz de anlayacaksınız. Daha doğrusu ZİNDANLAR ve EJDERHALAR ile yatıp kalkan milyonlarca oyuncunun arasına siz de katılacaksınız.



64 bit işlemciler masaüstüne iniyor

AMD Athlon 64

Birkaç yıl sonra yeni işletim sistemlerimizde, yeni uygulamalar ile çok daha yüksek performanslara ulaşabileceğiz.



İPUCU

Oyuncunun seçimi ATHLON 64

Oyunun kuralı değişiyor... Maksimum oyun keyfini tatmak için optimum konfigürasyon, artık 64 bit'lik bir işlemci taşımak zorunda. Şu an için 64 bit nimetlerinden faydalanabilen oyun sayısı parmakla gösterilecek kadar az da olsa, bu sonsuza dek sürmeyecek. Athlon 64'ün sonuna kadar açtığı bu kapıdan kısa zamanda tüm yazılımcıların geçmek isteyeceğine kesin gözüyle bakılıyor.

AMD, Athlon 64 ile bilgisayar tarihinde unutulmayacak bir kapıyı aralayarak, son kullanıcılara çok daha hızlı bir gelecek sunuyor.

64 bit işlemci mimarisini tam olarak anlayabilmek için öncelikle, işlemcilerin gelişim sürecinin üzerinden kaba bir şekilde geçmemiz gerekir. Bundan yaklaşık 28 yıl önce Intel'in ilk işlemcisi günümüz hesap makinelerinden bile güçsüz olmasına rağmen, kullandığı yeni komut sistemi sayesinde en temel işlemleri basit bir şekilde yapabilmekteydi. 1986 yılında yine Intel'in 80826 işlemcisi ise uzunlukları 8 ile 112 bit arasında değişebilen 140 adet komutu tanıyabiliyordu. Bu komutlar, uzunlukları birbirine eşit olmadığı ve aynı anda çok sayıda görevi işlemciye yaptırmaya çalıştıkları için CISC (Complex Instruction Set Computing – Karışık Komut Seti ile Hesaplama) olarak adlandırıldılar. Komutların uzunluğunu bilemedikleri için, CISC tipi işlemcilerde örneğin 100 bit uzunluğunda bir komutu 20 bit uzunluğunda bir diğeri takip edebiliyordu. Bu durumda işlemci, 100 bitlik bir komut aldığı zaman, eğer ki 32 bitlik bir işlemciyse, bunu 32 + 32 + 32 + 4 şeklinde hafızadan almak zorunda kalıyordu. Aynı işlemciye bu kez 20 bitlik bir komut geldiğinde ise, komutu hafızadan alırken 12 bit'i heba olmaktaydı.

Bu durumu ortadan kaldırabilmek için aynı yıllarda RISC (RISC – Reduced Instruction Set Computing – Basitleştirilmiş Komut Seti İle Hesaplama) tipi işlemciler geliştirildi. Bu işlemciler hep aynı uzunluktaki komutlarla çalışıyordu, bir başka değişle bir önceki örneğimizde olduğu gibi 32 bitlik işlemciye daima 32 bit'lik komutlar geliyor ve bunlar basit işlemleri işlemciye yüklüyorlardı. Herhangi bir CISC işlemcide 5 ile 7'yi çarp işlemi bir komut ile gönderilirken, RISC tipi işlemcide 7+7+7+7+7 işlemleri gerçekleştiriliyor, yani 5 kez arka arkaya 7 toplanıyordu. Bu basit işlemler daha çabuk tamamlanabildiği için de nispeten daha yüksek saat hızlarına çıkmaları mümkün olmaktaydı.

1998 yılına gelindiğinde ise Intel, Pentium Pro işlemcisinin içinde eski CISC komutlarını RISC tipi komutlara çeviren ve RISC tipi çekirdek kullanan bir çekirdek tasarladı. Bu işlemciye gelen 8 - 112 bit aralığında değişken komutlar, her biri 108 bit'lik özel komutlara dönüştürülmekteydi ve bu komutlara micro-op adı verildi. Micro-op'lar sayesinde komutların birbirlerine bağımlı olma durumu da ortadan kalkıyordu. Daha sonra işlemci çekirdeği aynı anda 6 adet micro-op'u çalıştırabilecek hale geldi. Micro-op komutları, tıpkı RISC komutları gibi daima aynı uzunluktaydılar ve birbirlerinden bağımsız çalışabilmekteydiler. Ancak bir problem daha bulunuyordu, bu da bazı karmaşık CISC komutları yüzünden onlarca micro-op'un açılmaya zorlanmasıydı. En iyi durumda bile tek bir CISC komutu, iki adet micro-op ile yer

değiştirmekteydi. Pentium 4 çekirdeklerde her bir CISC komutu için dört adet micro-op, Athlon çekirdeklerde ise üç adet micro-op açılmakta. Birden çok mikro-op açma mecburiyetleri ise teorikte P4 pipeline'ının % 25, Athlon pipeline'ının ise % 33 verimli sayılmasına neden olmakta.



Neler değişiyor

64 bit işlemciler ile ise yukarıda bahsi geçen problemler büyük ölçüde ortadan kalkıyor. Yani işlemcinizde 64 bit'lik komutlar kullandığınız sürece, bu komutlar ne daha basit komutlara çevrilmekte ne de boşu boşuna komut kayıpları yaşanmakta. Böylece her saat frekansında, bir komut işleme imkanları doğuyor.
Intel 64 bit platformuna geçişi basit bir anlatımla eski 16 ve 32 bit'lik komutlardan bir kurtuluş olarak yorumlamakta. AMD ise tamamen farklı bir görüşte ve eski yeni tüm yazılımlara destek vermek amacında. Her ne kadar Intel'in 64 bit komut işleyebilen Itanium işlemcisi eski yazılımları da çalıştırabiliyor olsa da çok düşük bir saat hızını aşamıyor. Ayrıca sadece bu işlemcinin tek başına fiyatı binlerce dolardan açılmakta ve bu yüzden masaüstü sistemlere inmesi biraz zor görünüyor. AMD ise sunucu sistemlerinin yanı sıra masaüstü sistemlere de göz dikmiş durumda. Bilindiği gibi firma bir süredir Opteron serisi işlemciler ile sunuculara yönelik hizmet vermekte. Firmanın Eylül ayının ortalarında piyasaya sürdüğü AMD Athlon 64 işlemcilerin ise esas hedefleri son kullanıcılar yani masaüstü sistemleri. AMD, özellikle son kullanıcıya yönelmeye karar verdiğinde karşısında oldukça ciddi problemler olduğunu gördü. Bunlardan ilki 64 bit fonksiyonelliğine geçildiğinde eski 32 bit uygulamaların hepsinin kullanılamaz hale geleceğiydi. Dar yazılım desteğinin bir diğer anlamı da geniş bir markette elinizde işlemcilerinizle kalakalmaktır. İkici engel ise 64 bit uyumlu işletim sistemleri. Eğer ki bu teknolojiyi destekleyen bir işletim sistemi yoksa, elinizde binlerce 64 bit uyumlu yazılım olsa ne fark eder? Bir diğer engel ise hem 64 bit işletim sistemi hem de 64 bit işlemci desteği isteyen kelime işleme veya e-posta alıcısı gibi yazılımların geliştirilmesinin kabul ettirilmesiydi.
AMD, sonunda Athlon 64 işlemcileri ile tüm bu sorunlara net bit cevap verme kararı aldı. Piyasaya sunulmuş olan Athlon işlemciler şu an için mevcut

Test Sistem Konfigürasyonu

AMD Athlon 64 FX-51 2.2 GHz işlemci , Asus SK8N rev 1.03 anakart, Serial ATA Raid, 1 GB (2 DIMM) registered DDR 400 (PC 3200) bellek, NVIDIA FX 5900 Ultra.

Uygulanan Testler	Puan
Futuremark Corporation 3DMark™ 2001SE (D3D Hardware T& L)	20088,3
Futuremark Corporation 3DMark™ 2001SE (D3D Software T& L)	9208,0
Futuremark Corporation 3DMark™ 2003 Hardware	6142,0
Futuremark Corporation 3DMark™ 2003 Software	2591,3
Aquamark (1024 x 768)	105,0
Comanche 4 Demo (1024 x 768 x 32)	72,4
Jedi Knights II Demo (1024 x 768 x 32) (1.04 yaması)	194,8
Quake III Demo 2 (1024 x 768 x 32)	427,3

Notlar:
Tazeleme oranı 85 Hz; NVIDIA FX5900 grafik kartının OpenGL ayarlarından "Vsync" kapatıldı. 44.67 versiyon sürücüler kullanıldı. (Resmi AMD sonuçlarıdır.)

AMD

Geleceğin teknolojisini sunuyor

AMD, Intel'in tersine 64 bit teknolojisine farklı açıdan yaklaşıyor. Sunucular için geliştirdikleri işlemcilere ek olarak, masaüstü sistemlerini de düşünerek, bir nevi kullanıcıların geleceğin teknolojisine şimdiden geçebilmelerini sağlıyor. Yeni AMD Athlon 64 işlemcileriyle oluşturacağınız sistemlerin, çok uzun vadeli olacakları da kesin.



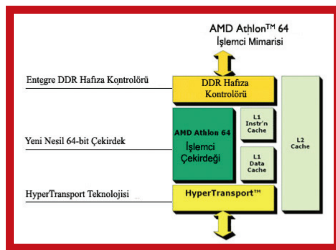
Athlon 64

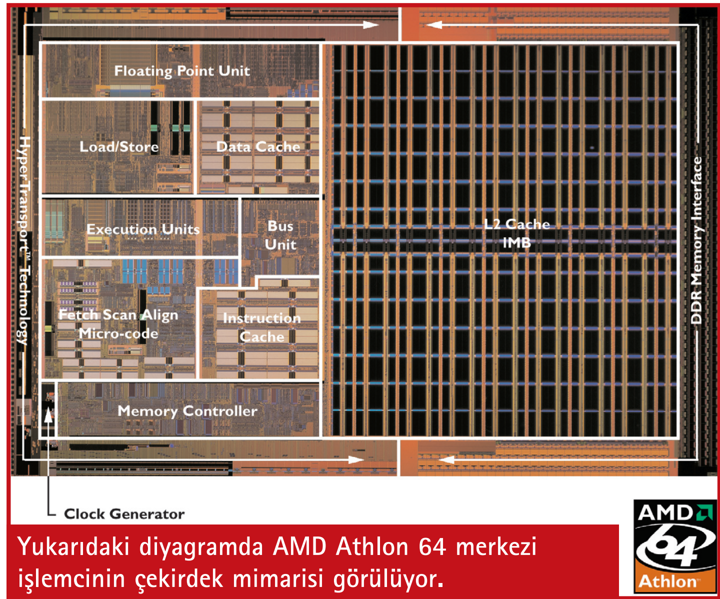
Çalışma Modları



AMD Athlon 64, mecvut x86 sistemine uyumluluk sağlayabilmek için Long Mode teknolojisini kullanmakta. Long Mode 0 veya 1 değerlerini alabilen global bir kontrol bit'i (Long Mode Active) tarafından kontrol ediliyor. LMA 0 değerini aldığında yani devre dışı bırakıldığında, işlemci "Legacy" modunda yani herhangi bir 32 veya 16 bit işlemci gibi çalışmakta. LMA 1 durumuna yani aktif hale getirildiğinde ise iki seçenek daha karşımıza çıkıyor. "Compatibility" modu 64 bit'lik bir işletim sistemi kullandığınız, ancak çalıştıracağınız uygulamanın 32 bit olması durumunda devreye giriyor. Gerçek 64-bit modunda ise hem işletim sisteminin hem de uygulamanın 64 bit uyumlu olması gerekmekte.

tüm yazılım ve işletim sistemleri ile de uyumlu bir hale getirilmiş. Aynı zamanda ileride sayılarının artmasına kesin gözüyle bakılan 64 bit destekli uygulamalar için de kullanıcıların hazır bir sisteme sahip olmaları sağlanıyor. Athlon 64 mimarisinde göze çarpan en önemli yeniliklerin başında, bütünleşik hafıza kontrol setine sahip olması geliyor. Bilindiği gibi şu an kullanılmakta alan sistemlerde, bu işlem anakartların kuzey köprüsü (northbridge) adı verilen ünitesine yüklenmiş durumda. Athlon 64'ler için üretilen anakartlarda ise bu kuzey köprüsü tarih oluyor. Gecikme zamanını azaltıp daha yüksek bant genişliğine ulaşılmasına imkan sağlayan entegre hafıza kontrolörünün görüntü işleme, multimedya uygulamaları ve tabii ki oyunlarda büyük bir performans artışı sağladığı da bir gerçek.
AMD, Athlon 64 işlemcileri çift kanal DDR 400 desteği için tasarlanmış durumda. Ancak mesafe düşük olduğu için fiziksel olarak daha hızlı bus'ları üretmek nispeten daha kolay. Ayrıca daha büyük hafıza bant genişliği arayan





Yukarıdaki diyagramda AMD Athlon 64 merkezi işlemcinin çekirdek mimarisi görülüyor.

overclock'çular, işlemciyi overclock ettikleri anda aslında hafıza kontrolörünü de overclock etmiş olduklarından, sonuçta çok daha geniş bir bant genişliği elde etmeleri mümkün.
AMD 64 mimarisi, Athlon XP mimarisini bir adım daha ileriye götürerek, arttırılmış pipeline aşamaları ve yeni hafıza kontrol ünitesi ile gelmekte. Bir işlemcide komutlar, pipeline adı verilen ve komut isteklerinin safha safha yapıldığı işletme ünitelerinde çalıştırılır ve komutlar birbiri ardına işlemcinin çekirdeğine girer. Komut çalıştırma işinin hızlandırılabilmesi için ise ya daha hızlı pipeline'lar ya da birden fazla pipeline'ın paralel olarak çalışmaları gerekir. Bilindiği gibi Athlon XP mimarisi 10 safha pipeline kullanıyor, AMD 64 mimarisinde ise bu sayı 12'ye çıkartılmış durumda. Bu da işlemci çekirdeğine daha hızlı bir şekilde veri bloklarının girmesi anlamına geliyor.
AMD'nin Athlon 64 FX-51 ve Nvidia FX 5900 Ultra ile yaptığı testlerde, sistem 3Dmark 2003'den 6142 Mark, Quake 3 Demo2 testinden ise 427.3 puan almayı başardı. Bu sonuçlara bakıldığında henüz bu uygulamaların 64 bit uyumlu olmamalarına ve işlemcinin 2.2GHz'lik bir saat frekansında çalışmasına rağmen, Intel'in 533FSB'lik ve 512 cashe bellekli Pentium 4 3.4GHz'lik modellerine kafa tuttuğunu görmekteyiz. Ancak Athlon 64 işlemcilerin yüksek üretim maliyetleri nedeniyle, artık P+ işlemcilere göre ucuz alternatif rolünden uzaklaşacağı da bir gerçek.

Özellik	Getirisi
AMD 64 Teknolojisi	64 bitlik bilgileri işleme kapasitesi (AMD AthlonTM XP, Pentium® 4 ve Celeron işlemcileri sadece 32-bit bilgileri işleyebilir)
AMD Athlon™ 64 İşlemcisi	Günümüzün yazılımlarıyla yüksek performans garantisinin yanı sıra geleceğin 64 bit yazılımları için yükseltilebilme imkanı.
Cool'n'Quiet™ (Serin ve Sessiz) Teknolojisi	Bilgisayarınızdaki sesi ve ısıyı düşürür.
HyperTransport™ Teknolojisi	
1600MHz'e kadar Sistem BUS'ı	Dijital fotoğrafların, MP3 lerinizin, oyun ve diğer çokluortam dosyalarınızın sistem içinde hızlı şekilde iletilmesini sağlar.
Entegre Bellek Kontrolörü	
Entegre Isı Koruması	Olası bir fan arızası halinde işlemcinin zarar görmesini engeller.



Oyun zamanı

Ülkemizdeki oyun sektörü de hızla büyüyor, güzel şeyler oluyor. Ama her şeyden önce durum tespiti gerekiyor.

Oyun piyasası ya da 'interaktif eğlence sektörü' tüm dünyada müthiş bir büyüme trendi içinde. Küresel ekonomideki durgunluk, eğlence sektörünün her alanını etkilemekte; albüm satışları düşmekte, film endüstrisi ise risk almamak için daha 'garanti' projelere yatırım yapmakta. Tüm bunlar olurken, aslında oyuncak sektörünün bir alt kolu olarak görülen Video ve PC oyunlarının sessiz ve derinden gelen yükselişi, 2004 yılı ile birlikte tüm dünyada kendini hissettirecek gibi.
İnteraktif eğlence sektörünün özellikle gelişmiş ülkelerde aslında ne kadar önemli olduğunu birkaç örnekle belirtmek gerekirse 14 Ağustos'ta Electronic Arts tarafından Amerika'da piyasaya sürülen Madden NFL 2004'ün üç haftada iki milyon adet satarak 100 milyon USD gelir elde ettiği söyleyebiliriz. Aynı dönemde Amerika'da en çok izlenen sinema filmi Seabiscuit ise sadece 78 milyon USD hasılat topladı. Gelecek yaz çıkacak Madden 2005'e kadar, oyunun dört milyon adede yani 200 milyon USD'ye ulaşması bekleniyor. Buna rağmen geçen yılın Oscar ödüllü filmi Chicago, dokuz ayda ancak 171 milyon USD toplayabildi.
Oyun sektörü gelişmiş ülkelerde bu durumdayken, Türkiye'deki durum nedir peki? Araştırmalara göre ülkemizde 3.5 - 4 milyon oyuncu var. Bunlardan 300 bin kadarı da LAN, internet kafe ya da internet üzerinden online oyun da oynuyor. Bu kadar geniş bir hedef kitleye rağmen ülkemizdeki korsan oyun pazarı ve ekonomik koşullar nedeniyle, pazar büyüklüğü 2002 yılı için sadece iki milyon USD civarında. Yani, Amerika'daki ortalama boyuttaki bir Best Buy mağazasının aylık oyun satış cirosu kadar. Türkiye'de satılan oyunların yüzde 98.5'i korsan. Korsan oyunlar 2.5 - 3 milyon liraya satılırken aynı oyunun orijinali 60 milyon lira civarında. Aslında kanunen her türlü yönetmelik olmasına rağmen bu yönetmelikleri uygulayacak yetkili bir merci olmaması sektörün önündeki en önemli engellerden biri.
Peki, ne yapmak lazım? Biz Avaturk olarak, ülkemizde orijinal oyun kültürünü yaymak, daha geniş kitlelere daha makul ücretlerle oyun sunmak üzere yola çıktık. Amacımız sektör için çalışan tüm distribütör firmalara, bu konuda büyük bir özveriyle çalışan yayın gruplarına ve şu güne kadar tamamen gönüllü bir şekilde sınırlı imkanlarla internet üzerinden oyun sunucuları işletmeye çalışan oyun gruplarına kucak açmak. Henüz sunmayı hedeflediğimiz servislerin ancak yüzde 5'i açık olsa da bizi izleyen ve destekleyen bir oyuncu kitlemiz var. Sanıyorum, 2004 ve sonrası oyun sektörü, bu sektör için çalışan destek grupları ve Avaturk için parlak olacak.

Hasan 'Haswan" Çolakoğlu
haswan@avaturk.com

Hasan Çolakoglu

OYUNCU'NUN DERDİ

Başlarken



Oynadığımız oyunlara, biraz da bu yazıda bahsettiğim çerçeveden bakabilirsek, yani sadece oyun olmadığını anlayabilirsek, Türkiye genç nüfusu ile dünya interaktif eğlence pazarında hak ettiği yeri alacaktır. Çünkü artık oyun kavramının sadece oyuncular için üretilen bir eğlence aracı değil, tüm diğer sektörleri de etkileyen bir olgu olduğunu kabul etme zamanı geldi. Sektörün en karlı bölümü olan oyun geliştiricileri arasına çok yetenekli Türk gençlerini de sokmak istiyorsak korsandan uzaklaşıp, oyunu kuralına göre oynamalıyız. Ancak o zaman bundan 2 - 3 sene sonra Amerikan pazarında, Madden 2007 ile birlikte Kriz 2, Pusu 3 ya da Kabus 22: The Return'ün rekabet ettiğini görebiliriz.
Hepinize iyi eğlenceler, iyi oyunlar....

OYUNCU'NUN FAVORİLERİ

PC: EverQuest: Bitmeyen Macera, Star Wars Galaxies, Freelancer
Playstation 2: Pro Evolution Soccer 3 (BETA) Prince of Persia: Sands of Time (BETA)
X-Box: Buffy the Vampire Slayer



OYUN ADMINLİĞİ

Oyunlarda sizi uyaran, sunuculardan atan ve ban'leyen kişilerin nelerle uğraştıklarını merak ediyor musunuz ?

OYUNCU'NUN DERDİ

Bu oyunun sunucusu yok demeyin

Türkiye'de online oynanan birçok oyun va. Bunlardan bazıları herkes tarafından bilinen Counter Strike, Battlefield gibi oyunlar. Bilinmeyen oyunlar pek ilgi çekmediğinden maalesef sunucuları Türkiye'de açılamıyor. Chatlak.net altında açtığımız çoğu oyunu, sunucu boş olduğundan kapatmak zorunda kaldık. Bu sebepten rağbet görmeyen oyunlardan bir tanesini oynuyorsanız, yurt dışında yüksek pingli bir sunucuda oynamak zorunda kalabilirsiniz. Eğer bu konuya tepeden bakacak olursak, oyun sunucularını açmak bizden, sunucuya girip oyunu oynamak da sizden diyebiliriz.



Oyun sitesi yönetimi, diğer yönetimlerden biraz farklı oluyor. Site yönetmek kelimesinin tuzağına düşmemek elde değil. Site denilen yer aslında buzdağının sadece görünen yüzü. Yönetmenin zahmet ve sıkıntılarına kısaca değinmek pek mümkün olmasa da, sizi bir fikir sahibi yapabiliriz.
Bir oyun sitesi sadece bir web sitesinden oluşmuyor. Bir web sitesi sahibiyseniz, kabaca yapmanız gereken siteyi güncel tutup, forum alanlarınız varsa forumlardaki düzeni sağlamaktır. Ancak oyun sitelerinin bir de oyun sunucuları var biliyorsunuz. Olay sadece web'den ibaret olmayınca, oyun sunucularını da yönetmek durumundasınız. Yönetmek derken, yönetimin de iki aşaması var. İlki içerik ve etik, ikincisi teknik altyapı.
Teknik altyapı genellikle işin zevkli kısmı oluyor. Bazen canınızı sıksa da, karşınızda bir makine, ince ayar çekilmesi gereken birçok konfig dosyası ve okunması gereken bir ton 'Sıkça Sorulan Sorular' metni bulunuyor. Bazen bir oyunu online edebilmek için saatlerce uğraştığınız olabiliyor. Ancak bu gönüllü bir uğraş, bu işten zevk almalısınız ki uğraşasınız değil mi?
Tekniği de geçtik. Bütün bu işin altından tek başınıza başa çıkmanız imkansız. Yapılması gereken yönetim kadronuza güvenilir, bu işten anlayan, sabırlı ve iyi niyetli arkadaşlarınızı eklemektir. Kısacası yeni adminler bulmanız lazım. Onlarla bir görüş birliğine varıp kuralları uygulamanız gerekiyor. Yeni oyuncu üyeliği kabulu, küfür edip sorumsuz davrananların üyeliğinin dondurulması, forumlarda gereksiz şeyler yazanların uyarılması gibi mevzular adminlerin takibinde olmalı. En büyük problemlerden biri de maalesef hile. Hile yaptığı tespit edilenlerin uzaklaştırılması gerekiyor. Ve belirlenen kuralların herkes için işlemesi gerekiyor. Yanlışı yapan arkadaşınız dahi olsa, kuralların geçerliliği esastır. Bu noktada duygularla mantığı çok iyi ayırt etmek gerekiyor maalesef. Bu ayırım yüzünden de adınız despot admine çıkabiliyor.
Bütün bu işleri yapmak sizce ne kadar vaktinizi alır hiç düşündünüz mü? Tarif etmeye pek gerek yok. Herkes işin ucundan tutsa bile, bir gün içinde bir veya birkaç saatiniz bu uğraş için gidebiliyor. Bütün bu uğraşlar zaman zaman sinirleri bozsa da, genellik bu iş stress atmak, iyi zaman geçirmek ve geçirtmek için yapılmakta. Bildiğim kadarıyla da kimse bu işten bir para kazanmıyor. Hele Türkiye'de hiç kazanmıyor.
Hazır vakit darlığından bahsetmişken bu yazıyı burada kesip, Chatlak.net sunucularına yeni America's Army oyununu kurmam gerekiyor. AAO'nun linux sürümünü dört gözle bekliyorduk, çıkmış. Kurma vakti gelmiştir efenim. Bekleriz...

Murat Deligöz
datcrack@chatlak.net



OYUNCU'NUN FAVORİLERİ

Counter-Strike, Battlefield, Battlefield: Desert Combat, Americas Army, Unreal Tournament 2003



OYUNLAR ve ÇOCUK

Oyun, çocukların öğrenmelerinde en etkili yöntemdir gerçeğini arkamıza alarak, yorumlarımıza başlayalım.

OYUNCU'NUN GÖRÜŞÜ

Gelecege bakış

Bilgisayar ve bilgisayar oyunlarının çocuk gelişimi için yararlı mı – zararlı mı olduğu sorusunun yanıtı şu ana kadar bulunabilmiş değil. Kimi araştırmacılar çocuk kişisel gelişimini olumlu yönde etkilediğini savunurken; diğer kesim ise davranış bozukluklarına yol açarak, ilerleyen yaşlarda çeşitli psikolojik sorunlarla karşılaşılabileceğinin kaçınılmaz bir sonuç olduğunu savunuyorlar. Bu araştırmalar esnasında en çok merak edilen soruların belli başlı olanları ise şöyle sıralanabilir.

1- Bilgisayar çocukları yapay kişilikli insanlar haline mi getiriyor?

2- Bilgisayar oyunlarının, oyuncaklara oranla daha fazla tercih edilir olması bir risk midir?

3- Bir bilgisayar oyununun çocuk tarafından defalarca oynanması normal midir?

4- Bilgisayar ekranı çocuklar için zararlı mıdır?

5- Oyunlar bağımlılık yapar mı?

Teknolojinin durdurulamaz bir hızla ilerlemesi ve bilgisayarların her alanda hayatımızın bir parçası olarak karşımıza çıkması ile, yediden yetmişe herkes interaktif ortamda farklı biçimlerde yerlerini almış durumda. Bu ilerleyiş karşısında yarınlarımız olan çocuklarımızı da bunun dışında tutmak haksızlık olur elbette. Zaten onlar da gelişmelerin farkına bizlerden önce varıp, vakitlerinin büyük bölümünü bilgisayar oyunlarına ayırmaya çoktan başladılar bile. Bilgisayar ve çocuk gelişimi kavramlarını yan yana getirdiğimiz zaman, ortaya çıkan en önemli sonuçların başında sanıyorum ki bilgisayar oyunları ve dolayısıyla oyun sektörü gelmekte. Bilgisayar oyunlarında herkesin olduğu gibi çocukların da tamamen kurgusal bir dünyada hata yapma korkusu olmadan özgürce hareket edebilme imkanına sahip olmaları, çocuk üzerinde görsel iletişiminin gelişmesinde, yaratıcılık ve eleştirel düşüncelerin etkinlik kazanmasında önemli bir rol oynamakta. Özellikle okul öncesi dönemde el - göz koordinasyonuna büyük katkı sağladığı, dikkatini yoğunlaştırmada güçlük çeken veya aşırı hareketli, hiperaktif çocuklara yardımcı bir araç olarak kullanıldığı uzmanlarca kanıtlanmış bir gerçek. Elektronik bir aleti tek başına kontrol edebilme serbestisi ise çocuğun özgüvenini kazanmasında ve öğrenmeye daha istekli hale gelmesinde en önemli etken. Bilgisayar oyunlarında karşılarına çıkan ve hızlı bir şekilde karar vermelerini gerektiren problem ve bilmeceler, çocuğun analitik zekası üzerinde etkili olarak, problem çözme becerisini geliştirip, gerçek hayatında karşılaşacağı sorunlara karşı daha pratik yaklaşımlar getirebilmesini sağlamakta. Grup halinde oynanabilen oyunlarda ise aynı amaç doğrultusunda ilerleyerek hedefe ulaşma çabaları, çocuğun, iletişim ve sosyal alanda gelişimine yardımcı oluyor.

Çocuğun gelişim sürecinde bilgisayar oyunlarının etkisi yanında diğer sosyal becerilerden uzak kalınmaması gerektiği de uzmanlarca dikkat çekilmek istenen diğer bir konu. Burada karşımıza çıkabilecek sorun ise oyun oynama süresinin gündelik yaşantı içerisinde ne kadarlık bir yer kapladığı. Birey dış dünya ile bağlarını kopartıp kendini sanal dünyanın bir parçası olarak görmeye başladığında iş tehlike sınırlarına dayanmış demektir. Bu notada sorumluluk ise çocuktan sorumlu kişilere düşmektedir.

Kısaca özetlemek gerekirse: Ölçüsünü iyi ayarlamak koşulu ile bilgisayar ve bilgisayar Oyunları birçok fayda sağlar.

Geriye dönüp baktığımızda bundan 30 yıl önce doğan çocukların tek kanallı bir televizyonu bile kısıtlı sürelerle izleyebildiklerini düşünersek; görsel ve interaktif etkinliğin maksimum seviyede olduğu günümüzde yetişen çocukların ilerleyen yıllarda teknoloji anlamında nasıl bir kapasiteye sahip olacakları şu an için tartışmaya kapalı bir konu...

Nurcan Kırçova
nurcan@oyuncudergisi.com

OYUNCU'NUN FAVORİLERİ

Tomb Raider: The Angel of Darkness, The Sims SuperStars, Republic The Revulation



KORSAN OYUN MU?

Siz hala orijinalleştiremediklerimizden misiniz? Bu sorunu çözmek öyle görüldüğü kadar zor değil.

OYUNCU'NUN DERDİ

Çalışmayan oyuna para



Milyonlarca oyun severin yaşadığı bir ülkede olmamıza rağmen, çok daha düşük nüfuslu ülkelerdeki orijinal satış rakamlarına ulaşamıyoruz. Sonuç? Az çeşit, yüksek fiyat, yetersiz dağıtım. Ama ARTIK o kadar değil. İthalatçı firmalar maliyetlerini düşürmek için dağıtımcı firmalar ile özel anlaşmalar yaparak bu sorunu aşmaya çalışıyor. Özellikle bu aydan itibaren ciddi atılımlar yapacak birçok firma bulunuyor. Bunlardan AvaTurk ve Aral İthalat'ın sonbahar sezonunda daha düşük fiyatlar ile piyasamıza sunacakları oyunlar, bazı konuların aşılmaya başlandığının ispatı. Yine geçtiğimiz günlerde Alsan ve Dinç İnteraktif'in ortaklaşa olarak piyasaya sunduğu Lanet'in Hikayesi gelecek vaad ediyor.

Bir konu hakkında yazı hazırlayacağım zaman mümkün olduğunca araştırır ya da fikri olan arkadaşlarıma düşüncelerini sorarım. Bu yazıyı hazırlamaya karar verdiğimde Merlin'in Kazanı yazarlarına danışmayı uygun buldum. Kullandığımız foruma düşüncelerini post etmeye başladılar. Mesajlarının artmasıyla konu düşüncelerimin dışında gelişip, bir meydan muharebesine dönmeye başladı almak üzere idi. Peki neden bu hale geldik? Okumaya devam edin o zaman.

Mesajların tamamı bir araya geldiğinde, genel kanı 'orijinal kullanmanın faydalarında' birleşti. Kitapçığı, kutusu, teknik desteği gibi detaylar bir araya geldiğinde, orijinal kullanmanın ne kadar hoş olduğunu düşünmeye başladık. Kaldı ki alınacak oyunun kolleksiyonumuza katacağı zenginlik ise işin diğer bir hoş noktası. Belki çok fazla oyunumuz olmayacak ama maymun iştahlılık ile gördüğümüz her oyuna da saldırmayacağız.

Kulağa oldukça hoş geliyor, değil mi? Ama hepimizin takıldığı ortak nokta 'bu orijinalere nasıl ulaşacağımız' dı. Çeşitliliğin azlığı, olanlara da ulaşmanın zorluğu hele ki bir de adeta 'asla orijinal kullanmayın!' dercesine bas bas bağıran yüksek satış fiyatları... Ülkemizin ekonomik koşulları göz önüne alındığında tek oyuna verilecek olan 30 - 40 USD arası rakamın pek çok bütçeyi zorlayacağı kesin. Bu sadece oyun severler için değil, ithalatçılar için de oldukça zorlayıcı oluyor.

Taahhüt ettikleri satış rakamlarına ulaşamayıp, sonucunda da piyasaya çıkan birçok oyunu ülkemizde satışa sunamıyorlar. Bekledikleri kazancı elde edemedikleri için reklam veremiyor hali ile dergiler çıkamıyor ya da kazançları yeterli içerik sunmalarını engelleyebiliyor. Görüldüğü üzere zararı tek noktada olmayıp zincirleme bir reaksiyon yaratıyor.

Keşke etkisi bu kadar yüzeysel olsa diyorum. Ama ne yazık ki değil. Son derece zeki programcıların yetiştiği ülkemizde oyun pazarına girmek isteyip tıkanan birçok cevher olduğu gibi yarım kalan birçok proje de kayıp zaman -nakit- anlamını taşıyor. Dünyada'ki oyun pazarına baktığımızda 10 milyon dolarlık rakamlar ile bizim sinema endüstrimizden bile fazla bütçeye sahip oyunları görüyoruz. Buradan aslında çok büyük bir sektör olan oyun pazarında ne kadar alt kademelerinde olduğumuz anlaşılıyor.

Tabii ki ülkemizde oyun sektörüne en büyük darbeyi korsan oyun satıcıları vuruyor. Çoğu zaman çalışmayan oyunlara dökülen paralar bizi geri dönüşü daha zor noktaya getiriyor. Polisin defalarca bu korsan oyun / program satıcılarına baskın yapması ne yazık ki kopyayı durdurmaya yetmiyor.

Murat OKTAY
oktay@merlininkazani.com

OYUNCU'NUN FAVORİLERİ

Age Of Empires: Conquerors (bu oyunu her yazımda bulacaksınız), Pirates of Caribbean, Tomb Raider: The Angel Of Darkness

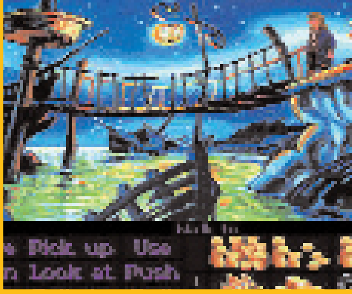


GEÇMİŞİ YAŞAMAK

Gerçek bir oyuncu bir oyundan neler bekler ? Öncelikle, hepimiz kendimize bu soruyu soralım.

OYUNCU'NUN DERDİ

3D hastalığı ve şiddet



Genç arkadaşlarımız sabahlara kadar internet Kafelerde Counter Strike oynayıp birilerini öldürüyor ve yüzlerinde büyük bir şiddet var. Geleceğin militanlarını yetiştirmek üzere hazırlanan oyunlardan bıktım açıkçası, eğer hala oralarda bir yerde gerçek oyunculara hitap eden birileri varsa umarım benim çığlıklarımı duyacaklar. İnanıyorum ki bir gün bu 3D hastalığı ve şiddet bitecek; eskisi gibi mükemmel konulara sahip, ruhumuza hitap eden, oynarken hiç bitmesin diye yalvardığımız oyunlar yeniden bedenlerimize sahip olacaklardır.



1990'lı yılların başlarında büyük bir çıkış yakalayan oyun sektöründe bazı oyunlar vardı ki onları ne şimdi ne de gelecekte unutmak mümkün değil. Sizlere anlatmak istediğim birçok anı ve paylaşılacak bir sürü hikaye var. Ama ilk önce 90'ların ve 2000'li yılların oyunları arasında bir bağ kurmaya çalışacağım.

1990'lı yıllarda hepimizin büyük bir hevesle ve ailelerimize büyük baskılar sonucu aldırttığımız oyun makineleri içerisinde kuşkusuz Commodore 64 ve Amiga'nın yeri bambaşkadır. Commodore 64'te oynadığımız Emlyn Hughes International Soccer'ı hatırlayanlar şimdiden içlerinde bir kıpırdanma hissetmeye başlamıştır. Bütün arkadaşlar toplanır bu mükemmel oyunu saatlerce oynardık ve inanılmaz bir tat alırdık.

Amiga 500 serisini oyunlar ile ilgilenen herkesin bildiğine eminim. Bendede Amiga 500+ vardı ve Amiga'dan aldığım tadı bir daha hiçbir oyun konsolundan veya PC'den almam mümkün olmadı. O zamanlar oyunu 'oyun oynamak' için değil 'bir ihtiyaç' olduğu için oynardık. Icon-Adventure hastalığı bende Amiga zamanlarında başladı. Indy serisi, Monkey serisi, Simon the Sorcerer, Lara Blow, Hook gibi oyunlara olan tutkunluğum yüzünden iki veya üç ay olan yaz tatilim hep bu oyunlarla akıp giderdi. Elbette yalnız oynamazdım bu oyunları, ablalar, arkadaşlar ile oynardık ve öyle bir ortam olurdu ki inanın oyun hiç bitmesin, hayatım hep o şekilde devam etsin isterdim. 2000'li yılların Adventure oyunları da değişti, hepsi 3D gibi bir saçmalık ile donatıldı ve ruhları yok edildi. Monkey Island serisinin son oyunu 3D idi ve Lucas Arts'a lanet ettim o gün. Neydi bizi bu grafik manyaklığına sürükleyen şey, neden abuk sabuk şeylerin peşinden koşturuyorduk? Bunlar hala muamma olsa da sanırım en iyi açıklama para olabilirdi. Birileri oyun yapar, o oyunu oynayabilmek için siz gidip iyi bir ekran kartı alırsınız, o ekran kartının sizde çalışması için bilmem ne destekli bir mainboard'a ihtiyacınız olur ve bir sürü kişi ekmek yer...

Gerçek bir oyuncu oyundan ne bekler? Hepimiz kendimize bu soruyu soralım. Akıcılık, oynanabilirlik, hikayenin bütünlüğü, zorlu bulmacalar veya rakipler ve elbette oyunun oynayanlara verdiği huzur. Street Rod'lar, Sensible'lar, Championship Manager'lar, Indy'ler, Monkey'ler, Gabriel'ler ve niceleri bizlere bu huzuru verdi. Keşke vermeseydi de şimdi deli danalar gibi etrafta eski oyunları aramaya çalışıyor olmasaydık veya o tadı hiç tadmasaydık.

Belki sadece hayal ediyorum bunu ama benim gibi çok fazla kişi olduğuna inanıyorum ve bu yolda yürümekten hala yorulmadığımızı belirtmek istiyorum.

Murat Tekmen
Oyuncu Editör®
webmaster@cmturkey.com

OYUNCU'NUN FAVORİLERİ

Runaway, Grand Thieft Auto 3: Vice City, Championship Manager 4, Solitaire.



NERDEN NEREYE...

Belki yaşımızın ufak olmasıydı bizi böylesine etkileyen yada o zamanlar gerçekten güzel nimetlere sahiptik...

OYUNCU SORUYOR

Commodore 64'lü günler

Commodore 64'ü olupda oyun kasetini teybe takıp acaba nasıl bir ses çıkacak diye merak etmemiş bir arkadaş var mıdır acaba? Ya da kaset teybinin kafa ayarını yapmak için bir elde ince uçlu tornavida renkli çubukları düzeltmekle uğraşmamış biri?

Oyuncu Yorumu

Günümüzde artık beş yaşındaki çocuklardan, 40 -50 yaşındaki büyümemiş çocuklara kadar bilgisayar sektörünün etkisine girmemiş kimse yok. Aslında yapılan araştırmalara göre (çok abartmadığınız sürece) oyun oynamak bireyin zihinsel ve karar verme, refleks gibi fiziksel becerilerini geliştirme konusunda oldukça etkili bir yöntem.



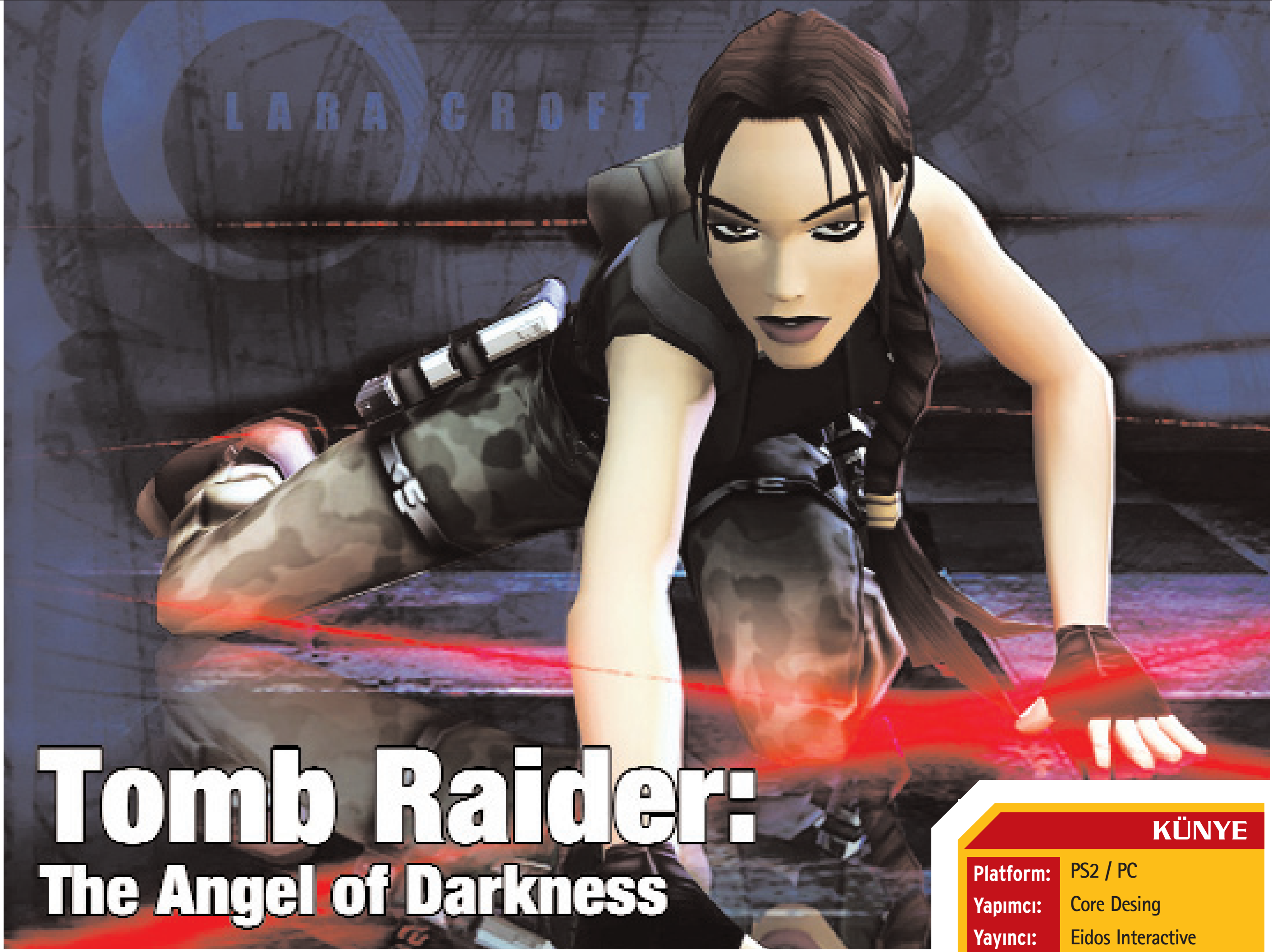
Dergimizin yayın hayatının bu ilk sayısında yazılacak konuyu düşündüğümde, bilgisayar ve oyunlarla tanışıklığımın ilk zamanları geldi aklıma. Arkadaşımın Commodore 16'sında oynadığımız ve o zamanlar için bize muhteşem görünen Gladyatör oyunu. İlk bilgisayarım olan ve hem bana hem de arkadaşlarıma çocukluğumuzun en zevkli günlerini yaşatan Commodore 64'üm. Elbette her güzelliğin bir de kusuru olacaktı. Oyunları kurabilmek için kasetten uzun süre yükleme yapmasını beklemek ve yüklemeyi yaparken televizyon ekranında gördüğümüz o büyülü renkli çubuk çizgileri, onca bekleyişten sonra ekranın sarı, kırmızı, yeşil gibi muhtelif renklerden birinde takılı kalıp acaba biraz daha beklesem olur mu yoksa yeniden başlasam mı tereddütünde kalmak.
Sonra teknolojinin nimetleri kendini gösterdi ve Amiga 500'lerin fırtınası esmeye başladı. Böylece kaset derdinden de kurtulmuş olduk. Ama şimdi de disketlerle uğraşma dönemi başlamıştı. Yine de Amigalar grafik açısından bir devrim yaratmıştı. Amiga sahiplerinin, zamanında ayıla bayıla oynadıkları Commodore oyunlarını küçümseyerek bir kenara itmeleri elbette gecikmemişti. Ben de ilk göz ağrım Commodor'uma gereken saygıyı göstermeyerek bu furyaya kapılmaktan kurtulamayanlardandım. O kıran kırana geçen Kick Off turnuvalarımız, en güzel golü kaydetme uğraşlarımız unutulur şeyler değildi. Uzun bir Amiga saltanatından sonra ilk 8086 PC'ler monokrom ekranları ve beş çeyreklik kocaman disketleriyle arzı endam ettmeye başladılar. Bu da ayrı bir devrimdi. Çünkü Commodore'un o mavi ekranı üzerinde 'ready' yazan ekranı gitmiş, hiç bilmediğimiz gizemli, kara bir DOS ortamı gelmişti.
Oyunların kapasitesi ve grafik özellikleri de çok gelişmiş, artık konulu, karakterli, destansı olaylar devri başlıyordu. Prince of Percia'yı bitirebilmek için günler boyunca uğraşmamı asla unutamam herhalde.
PC'lerin ortaya çıkmasıyla birlikte olaylar ışık hızıyla gelişerek bugünkü haline gelmekte gecikmedi. Artık ben oynadığımız şeyleri bir oyundan çok sanal yaşamlar olarak görmeye başladım. Gerçek zamanlı FRP'ler, karakter zenginlikleri, detaylarla oyuncular kendilerini oyunun içinde hissetmeye yönlendirildiler.
Bugünkü sıradan bir oyunu, o Commodore 16'nın Gladyatör'üyle karşılaştırdığımızda taş devriyle uzay çağı arasındaki farka yakın bir durum ortaya çıkardı herhalde.
Son söz olarak, günümüzde yaratılan ve artık tirajlarından söz edilen epik oyunları takdir ediyorum ama yüreğimin bir köşesinde hala Commodore 64'ümde oynadığım Blue Max'in sadeliğini ve güzelliğini özlüyorum.

Bülent Dündar
bulent@oyuncudergisi.com

B. Dündar

OYUNCU'NUN FAVORİLERİ

Championship Manager 4, GTA3 Vice City, The Great Escape, Majectic Chess



Tomb Raider: The Angel of Darkness

KÜNYE

Platform:	PS2 / PC
Yapımcı:	Core Desing
Yayıncı:	Eidos Interactive
Önerilen:	Önerilen: 1000MHz işlemci, 256MB RAM, 64MB 3D ekran kartı

Karşılaşmak zorunda olduğunuz Boss'ları geçmek görüldüğü kadar zor değil.

İPUCU

Patronları alt etmek

Oyun süresince üçünü Lara, ikisini de Kurtis karakteri ile alt etmeniz gereken toplam beş büyük düşman karşınıza çıkacak. Tüm bu düşmanları geçebilmenizin ilk şartı mutlak sabır ve bu şartı sık sık oyunu kayıt etme alışkanlığı takip etmekte. Kaldı ki bazı bölümlerde oyunu defalarca baştan yüklemek zorunda kalıyorsunuz.

İlk kez 1996 yılının sonlarına doğru piyasaya çıkan Tomb Raider serisinin en yeni versiyonu olan Tomb Raider: The Angel of Darkness geçen Ağustos'ta marketlerdeki yerini aldı. Üstelik bu kez çok daha şanslıyız; çünkü oyunun orijinal versiyonuna Aral İthalat'ın Eidos ile yapmış olduğu anlaşma sayesinde ulaşabiliyoruz. Eklenen yeni oynanış özellikleriyle birlikte oyunu genel olarak ele aldığımızda, eskiden olduğu gibi çok da zorlu bulmacalar ve bölümlerle karşı karşıya olmadığımızı görüyoruz. Ancak bunun en büyük nedenlerinden biri oyunun geliştirilmiş grafiksel özellikleri. Çünkü serinin önceki sürümlerinde, oyuncuların bölümlerde takılma sebeplerinin büyük çoğunluğu, grafik kısıtlamaları yüzünden bir noktayı veya nesneyi tam olarak görememelerinden kaynaklanmaktaydı. Angel of Darkness'da ise birkaç bölüm dışında oyun son derece lineer bir akışa sahip ve gideceğiniz yerler veya yapmanız gerekenler apaçık bir şekilde görülmekte.
Bu durumu da göz önünde bulundurarak, (ayrıca oyunun tam bir çözümü için maalesef strateji bölümü için ayırdığımız sayfalar çok yetersiz kalacağından) oyuncuları en çok zorlayan bölüm sonu Boss'larını alt etme yollarına, bazı özel hareketlere, bölümlerde karşılaşacağınız düşmanlara, silah, ekipman ve güç yükseltmelerine değineceğiniz. Sözü daha fazla uzatmadan hemen ayrıntılara geçelim...

Kırmızı Hayalet (Brother Obscura)

13. bölüm olan The Hall of Seasons'ın sonunda karşılaşmak zorunda olduğumuz Brother Obscura adındaki kırmızı hayalet, ilk Obscura resminin koruyucusu. Bizim buraya gelmemizin sebebi de zaten bu resmi ele geçirmek olduğundan hemen işe koyuluyoruz. Resim holdeki heykellerden birinin kollarında duruyor ve bu heykel mavi bir ışıkla apaçık bir şekilde gösterilmekte. İçinizden hemen koşarak resmi almak gelebilir, ancak kırmızı hayalet hareket halindeyken resmin yanına gittiğiniz anda başka bir heykelin kucağına geçmekte. Bu yüzden öncelikle hayaleti birkaç saniyeliğine de olsa durdurmanız gerekiyor. Ayakta







durduğunuz zaman bu hayalet size oldukça zarar verebilir, ancak yerde yatar vaziyette iken korkmanıza gerek yok. O zaman bölüm başlar başlamaz yere çöküp mavi ışıkla aydınlatılan heykele doğru sürünmeye başlayın. Ancak heykele çok fazla yaklaşmamanız gerekiyor; yoksa resim bir diğer heykelin eline geçer. Uygun konuma geldiğinizde, hayaleti gözlemeye başlayın. Sizden uzaklaştığı anda ayağa kalkarak pompalı tüfeğinizi çekin ve hemen ardından tekrar yere yatın. Oyunu bu pozisyonda iken kayıt ettikten sonra hayalete doğru pozisyon alarak ateş etmeye başlayın. Burada hayaleti takip etmenize gerek yok bırakın o sizin atış alanınıza girsin. Birkaç isabetli atışın ardından eninde sonunda hayalet duracaktır. Şimdi hemen ayağa kalkıp, silahınızı yerine koyun (Lara elinde silah varken koşamıyor) ve resme doğru koşmaya başlayın. Ne zaman ki el ikonu belirdiğinde hemen aksiyon tuşuna basarak resmi alın ve tekrar yere yatın. Bu noktadan sonrasındaysa ister sürünerek, ister koşarak çıkışa ulaşabilirsiniz.

Proto-Nephilim'i öldürmek

24. bölüm olan Maximum Containment Area'nın sonunda Proto-Nephilim adındaki yaratık ile karşılaşıyoruz. Kurtis karakterini kontrol ettiğimiz bu bölümde Proto'yu tam olarak saf dışı bırakabilmek için onu tam dört kez devirmemiz gerekti. Bu yüzden en fazla ihtiyaç duyacağımız şey de bolca mermi oluyor. Neyse ki odanın bir köşesine Boran şarjörü yerleştirilmiş ve bu şarjör tekrar tekrar, yani sonsuz sayıda belirebiliyor. Odanın bir diğer köşesinde ise büyük bir sağlık çantası var. Şimdi dikkat etmeniz gereken, Proto'ya yeterli sayıda mermi ile saldırmaya başladığınızdan emin olmanız. İstediğiniz bir anda gidip Boran şarjörünü alabilirsiniz, ancak ilk alıştan sonra bu şarjör sadece silahınızdaki mermiler bittikten sonra belirecektir. Proto size saldırırken Kurtis'i adam akıllı bir şekilde kontrol edebilmeniz neredeyse imkansız. Benzer bir şekilde Kurtis'in kontrolü elinde silah varken de çok zor, silah cebinizdeyken de gidip mermi almak için aksiyon tuşuna bastığınızda yumruk ve tekmeler savurmaya başlıyor. Bu yüzden mermi toplamak için en uygun zamanlar Proto'yu devirip hareketsiz bıraktığınız veya Proto'nun yukarılara tırmandığı anlar. Durmayın cesurca dövüşün, eğer mermi problemini







Yeterli mühimmata sahipseniz 24. bölümün sonunda karşılaşacağınız Proto-Nephilim'i ilk denemenizde bile öldürebilirsiniz.

KAÇIRMAYIN

BÖLÜMLERDE bizi bekleyenler

Bölüm 1

Parisian Back Streets
Ekipmanlar: 5 sağlık ekipmanı, 4 hazine / para, levye, yangın kapısı anahtarı.
Silah ve Mühimmat: M-V9 yarı otomatik tabanca.
Düşmanlar: Bekçi köpeği, koruma.
Yükseltmeler: Üst vücut.

Bölüm 2

Derelict Apartment Block
Ekipmanlar: 4 sağlık ekipmanı, asansör bakım anahtarı, 21 nolu dairenin anahtarı.
Silah ve Mühimmat: Vector-R35 yarı otomatik tabanca, 3 adet şarjör.
Düşmanlar: Jandarmalar.
Yükseltmeler: Üst vücut.

Bölüm 3

Industrial Rooftops
Ekipmanlar: 6 sağlık ekipmanı, 3 hazine.
Silah ve Mühimmat: 3 şarjör.
Düşmanlar: Polis helikopteri, köpek.
Yükseltmeler: Alt vücut.



Bölüm 4

Margot Carvier's Apartment
Ekipmanlar: 1 sağlık ekipmanı, 2 hazine, Von Croy'un not defteri.
Silah ve Mühimmat: Yok.
Düşmanlar: Polisler.
Yükseltmeler: Yok.

Bölüm 5

Parisian Ghetto
Ekipmanlar: 2 sağlık ekipmanı, 5 hazine, eski kapıcının anahtarı veya barmenin anahtarı, kafe sahibinin kontak kodu.
Silah ve Mühimmat: Yok.
Düşmanlar: Yok.
Yükseltmeler: Üst vücut.

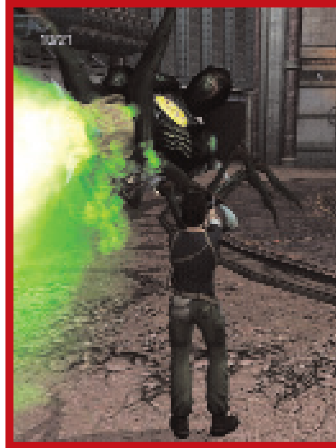
Bölüm 6

The Serpent Rouge
Ekipmanlar: 8 sağlık ekipmanı, 3 hazine, mücevher kutusu, somun anahtarı veya sahne kapısı anahtarı, 2 bilet ofisi anahtarı.
Silah ve Mühimmat: Desert Ranger, 14 şarjör.
Düşmanlar: Koruma görevlileri.
Yükseltmeler: Üst vücut (sadece garaj girişinde), alt vücut.

atlatabilirseniz, ilk denemenizde bu bölümü geçmeniz mümkün.

Boaz geri dönüyor

27. bölümde, oyunun en güçlü ve en zorlu yaratığı Boaz ile yüz yüze geliyorsunuz. Rehberimizi hazırlarken bizim de en fazla vakit harcadığımız bölüm bu oldu; ancak 30'un üstünde baştan yüklemeyle bu dev yaratığı nispeten kolay bir şekilde öldürmenin yolunu bulabildik. Devasa bir örümcek görünümündeki Boaz'ın vücudunun hemen altında bir kadın bedeni ve kafası yer almakta. Yaratığın baş kısmında en etkili silahları yani iki büyük kıskaç bulunuyor. Ayrıca ağzından zehir püskürtmesi de mümkün. Gövdenin her iki yanında ikişer adet zehir keseciği var ve bunlar çok uzağa zehir topları fırlatabiliyorlar. Bu zehir topları her ne kadar sağlığınıza pek zarar vermeseler de, birbiri ardına geldiklerinden ve çarptıkları zaman sizi yere devirdiklerinden hareket yeteneğinizi bir hayli kısıtlıyorlar. Uzun bir kuyruğa sahip olan yaratığın kuyruk ucu da gürze benziyor ve en az bir gürz kadar öldürücü. Şimdi gelelim bu güçlü yaratığı alt edebilmek için neler yapılması gerektiğine. Boaz üstünüze doğru gelmeye başladığında, siz de ona doğru ilerleyerek, mümkün olduğu kadar yaklaşıp, vücudun alt kısmında yer alan kadın kafasına nişan





alarak ateş edin. Birkaç isabetli vuruştan sonra Boaz duracak ve keseciklerinden zehir fırlatmaya başlayacaktır. Hemen zıplayıp yan tarafına geçerek aktif haldeki zehir keseciğine ateş edip yok etmeniz gerekli. Boaz tekrar hareket yeteneği kazanacağından geri çekilin ve işlemi tekrarlayın. Eğer doğru keseciğe nişan alamıyorsanız Roll tuşuna basarak (varsayılan olarak; PC için End, PS2 için 'kare' tuşları) hedef değiştirebildiğinizi de unutmayın. Tüm zehir keseciklerini yok ettikten sonra dev örümcek yere serilecek ve Kurtis 'Hiç de zor değilmiş(!)' gibilerinden çılgın bir espri patlatacak.
Ancak işimiz henüz bitmedi, örümceğin gövdesinden yavaşça ayrılan Boaz bu kez uçma yeteneğine de sahip olarak tekrar saldırıya geçecek. Ancak Boaz'ın bu yeni formunun üstesinden gelmek çok daha kolay. Geri kaçarak sürekli olarak ateş edin ve duvar kenarlarına sıkışmamaya çalışın. Bu bölümde de tıpkı Proto-Nephilim'de olduğu gibi sonsuz mermi imkanına sahipsiniz. Her ne kadar merminiz size yeterli gibi görünse de, şarjörün belirdiği noktadan fazla uzaklaşmamaya bakın. Ne olur ne olmaz. Ayrıca Boaz'ın etrafında dönerken tabancanızı kılıfına sokmanız, hareket yeteneğinizi artıracaktır.

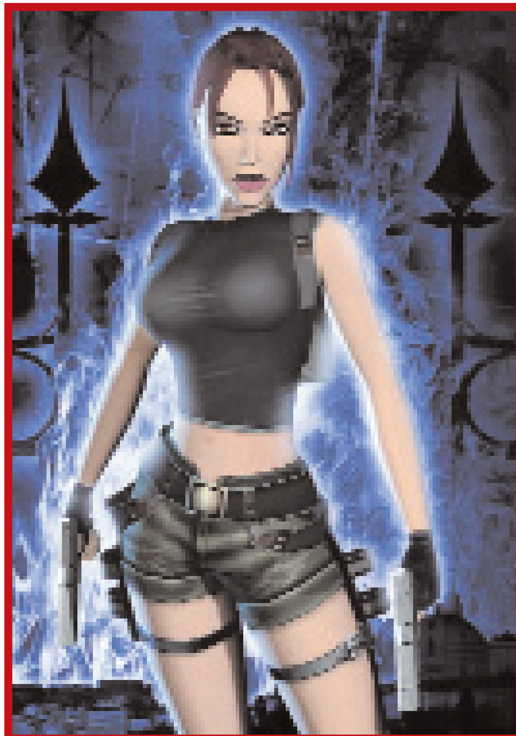




Eckhardt ve Karel

Oyunun bu son bölümünde esas düşmanlarınız Eckhardt ve Karel ile karşılaşıyorsunuz. Hemen belirtmemizde fayda var, bu ikiliyi öldürmek Boaz'dan çok daha kolay. Hatta Eckhardt'ı tek bir kurşun bile harcamadan ve zarar almaksızın alt etmeniz mümkün. Ara demo geçer geçmez, çökme tuşuna ardından da gizlilik tuşuna basarak komando sürünmesi moduna geçin. Bu Eckhardt'ın fırlattığı mavi ışınların etkisinden sizi koruyacaktır. Eckhardt bir enerji duvarının arkasında olduğundan bu aşamada ona zarar vermeniz imkansız ve tek yapmanız gereken beklemek. Bir süre sonra ışın fırlatmayı bırakıp Eckhardt üç bölmenin her birinde kendi klonlarını yaratmaya başlayacak. Üçüncü klon oluştuktan sonra ise hepsi birden sizin de içinde bulunduğunuz dairenin merkezine koşarak birleşecekler. İşte şimdi tam zamanı isterseniz yanına yaklaşıp esaslı bir yumruk patlatın, isterseniz onu mermi manyağına çevirin. (Nasıl olsa son bölüm dilediğiniz kadar mermi harcayabilirsiniz). Tek bir isabetli vuruşun ardından ara demo girecek ve Lara Eckhardt'ın göğsüne Shard'ların ilkini saplayacak. Yaralı Eckhardt birden havalanarak tekrar enerji alanının arkasına geçecek. Sonrasında aynı prosesi iki kez daha tekrarlamak zorundasınız. Eckhardt'ın öyle kolay kolay ölmeye niyeti olmadığını söyleyebiliriz. Nihayet üçüncü Shard'ı saplamaya sıra geldiğinde bir ara demo daha ekrana gelecek ve oyunun tüm esrar perdesi aralanarak, sorularınızın cevapları tek tek gün ışığına kavuşacak. Tüm gizemi bozmamak için bu ara demolarda neler geçtiğini anlatmıyoruz. Ancak görünen o ki bu demonun ardından alt etmemiz gereken yeni bir düşman karşımıza çıkmış durumda.

Evet Karel, Nephilim formunda karşınızda, hem uçma yeteneğine sahip hem de son derece öldürücü mavi ışınlar fırlatabiliyor. Neyse ki bu noktada da komando sürünme hareketi işimizi görüyor. Bu pozisyondayken Karel'in size zarar vermesi çok zor. Ancak bizim de Karel'ı ateş ederek, yumruk veya tekme ile yenmemiz mümkün değil. Yapılması gereken ise ilk olarak sürünerek Eckhardt'ın cesedinin yanına gidip yerden eldivenini almak. Daha sonra Echhardt'ın cesedinin yaslı olduğu sütunun solunda yer alan diğer sütünun arkasına dolanarak buradaki küçük kaideye eldiveni yerleştirmek. Bu yukarıdan aşağıya doğru bir çift merdivenin inmesini sağlayacak. Merdivenlerden herhangi birine doğru ilerleyerek bir üst kata çıkın. Yine enerji durumunuza bağlı olarak ister koşar bir şekilde ister komando sürünüşüyle yolu izleyerek iki kat daha yukarı çıktıktan sonra Sleeper'ın tam karşısına denk düşen son kata gelmiş oluyorsunuz. Demir parmaklıkların bittiği noktaya doğru yolu takip edip Sleeper'a doğru uzun bir atlayış gerçekleştirin. Sonrasında ise yapmanız gereken arkanıza yaslanarak demoyu izlemekten ibaret.



Bölüm 7

St. Aicard's Graveyard
Ekipmanlar: 4 sağlık ekipmanı, 1 hazine (izlediğiniz yola bağlı).
Silah ve Mühimmat: 2 şarjör.
Düşmanlar: Bekçi köpekleri.
Yükseltmeler: Üst vücut.

Bölüm 8

Bouchard's Hideout
Ekipmanlar: 1 sağlık ekipmanı, pasaportlar, Renne'in cüzdanı, patlayıcılar ve 2 harita.
Silah ve Mühimmat: Dart SS, K2 Impactor, 6 şarjör.
Düşmanlar: Fareler.
Yükseltmeler: Yok.

Bölüm 9

Louvre Storm Drains
Ekipmanlar: 2 sağlık ekipmanı.
Silah ve Mühimmat: 4 şarjör.
Düşmanlar: Fareler.
Yükseltmeler: Üst vücut.

Bölüm 10

Louvre Galleries
Ekipmanlar: 6 sağlık ekipmanı, 2 güvenlik kartı, Louvre korumalarının anahtarı, levye.
Silah ve Mühimmat: 2 şarjör.
Düşmanlar: Silahlı müze korumaları.
Yükseltmeler: Alt vücut, üst vücut.

Bölüm 11

Archaeological Dig

Ekipmanlar: 2 antik sembol.
Silah ve Mühimmat: 1 şarjör.
Düşmanlar: Müze korumaları.
Yükseltmeler: Yok.

Bölüm 12

Tomb of the Ancients

Ekipmanlar: 1 sağlık ekipmanı.
Silah ve Mühimmat: 2 şarjör, V-Packer pompalı tüfek.
Düşmanlar: Fareler, Undead Knight.
Yükseltmeler: Alt vücut.

Bölüm 13

The Hall of Seasons

Ekipmanlar: 4 sağlık ekipmanı, 1. Obscura resmi.
Silah ve Mühimmat: 9 şarjör, V-Packer pompalı tüfek.
Düşmanlar: Undead Knights, Kırmızı Hayalet (Brother Obscura).
Yükseltmeler: Üst vücut.

Bölüm 14

The Breath of Hades

Ekipmanlar: Hava Kristali.
Silah ve Mühimmat: 2 şarjör.
Düşmanlar: Yok.
Yükseltmeler: Yok.

Bölüm 15

Neptunes Hall

Ekipmanlar: 2 sağlık ekipmanı, Su Kristali.
Silah ve Mühimmat: 4 şarjör.
Düşmanlar: Ateş şövalyesi.
Yükseltmeler: Yok.

Bölüm 16

Sanctuary of the Flame

Ekipmanlar: Ateş Kristali.
Silah ve Mühimmat: Yok.
Düşmanlar: Yok.
Yükseltmeler: Yok.

Bölüm 17

Wrath of the Beast

Ekipmanlar: 1 sağlık ekipmanı, Toprak Kristali.
Silah ve Mühimmat: 2 şarjör.
Düşmanlar: Alev şövalyeleri.
Yükseltmeler: Yok.

Bölüm 18

Galleries Under Siege

Ekipmanlar: Respiratör (solunum aygıtı).
Silah ve Mühimmat: 4 şarjör, Mag Vega.
Düşmanlar: Müze korumaları, Cabal komandoları.
Yükseltmeler: Alt vücut

Bölüm 19

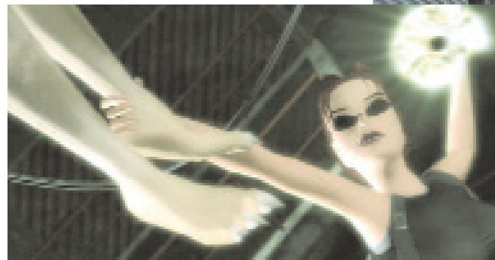
Von Croy's Apartment

Ekipmanlar: 6 sağlık ekipmanı, Von Croy'un bastonu.
Silah ve Mühimmat: 25 şarjör, Rigg 09 ve Viper SMG.
Düşmanlar: The Cleaner.
Yükseltmeler: Alt vücut.

Bölüm 20

The Monstrum Crime Scene

Ekipmanlar: 1 sağlık ekipmanı, çekiç, faks, Obscura oyması, kiler anahtarı, güvenlik kartı.
Silah ve Mühimmat: Viper SMG.
Düşmanlar: Çek polisi, polis köpeği.
Yükseltmeler: Üst vücut.



Bölüm 21

The Strahov Fortress

Ekipmanlar: 3 sağlık ekipmanı, 2 güvenlik kartı.
Silah ve Mühimmat: 7 şarjör, Mag Vega ve Scorpion X.
Düşmanlar: Korumalar, Cabal askerleri.
Yükseltmeler: Üst vücut.

Bölüm 22

Bio-Research Facility

Ekipmanlar: 7 sağlık ekipmanı, 3 güvenlik kartı.
Silah ve Mühimmat: 16 şarjör.
Düşmanlar: Mutant bitki ve yaratıklar, korumalar, Cabal askerleri.
Yükseltmeler: Alt vücut.

Bölüm 23

The Sanitarium

Ekipmanlar: 3 sağlık ekipmanı, Asistanın giriş kartları.
Silah ve Mühimmat: 4 şarjör.
Düşmanlar: Mutantlar.
Yükseltmeler: Bulunuyor.

Bölüm 24

Maximum Containment Area

Ekipmanlar: 3 sağlık ekipmanı, 2 güvenlik kartı.
Silah ve Mühimmat: 4 şarjör, Boran mermisi.
Düşmanlar: Mutantlar, Proto-Nephilim.
Yükseltmeler: Yok.

Bölüm 25

Aquatic Research Area

Ekipmanlar: 1 sağlık ekipmanı, 2 güvenlik kartı.
Silah ve Mühimmat: 2 şarjör.
Düşmanlar: Su mutantları.
Yükseltmeler: Üst vücut.

Bölüm 26

The Vault of Trophies

Ekipmanlar: 2 sağlık ekipmanı, Aqua-lung, 5. Obscura resmi.
Silah ve Mühimmat: Yok.
Düşmanlar: Undead.
Yükseltmeler: Üst vücut.

Bölüm 27

Boaz Returns

Ekipmanlar: Yok.
Silah ve Mühimmat: Sınırsız Boran mermisi.
Düşmanlar: Boaz.
Yükseltmeler: Yok.

Bölüm 28

The Lost Domain

Ekipmanlar: 1 sağlık ekip.
Silah ve Mühimmat: Yok.
Düşmanlar: Yok.
Yükseltmeler: Alt vücut.

Bölüm 29

Eckhardts Lab

Ekipmanlar: 2 sağlık ekipmanı, 3 şişe, Periapt Shard, Eckhardt'ın eldiveni.
Silah ve Mühimmat: Yok.
Düşmanlar: Undead Knights, Eckhardt ve Karel.
Yükseltmeler: Yok.



Hile

Grand Theft Auto: Vice City

Oyun sırasında aşağıdaki kodlardan herhangi birini yazarak hileleri etkinleştirebilirsiniz.



Açıklama	Kod
Tüm hafif silahlar	THUGSTOOLS
Tüm orta güçlü silahlar	PROFESSIONALTOOLS
Tüm ağır silahlar	NUTTERTOOLS
Sağlık	ASPIRINE
Zırh	PRECIOUSPROTECTION
İntihar etmek	ICANTTAKEITANYMORE
İstenilen seviyeye yükselme	YOUWONTTAKEMEALIVE
Seviye düşürme	LEAVEMEALONE
Tüm kadınlar peşinizden koşacak	FANNYMAGNET
Sigara içmek	CERTAINDEATH
Tommy'i şişmanlatır	DEEPFRIEDMARSBARS
Tommy'nin vücudunu kadına benzetir	PROGRAMMER
Kıyafet değişikliği	STILLLIKEDRESSINGUP
Ricardo Diaz olarak oynama	CHEATSHAVEBEENCRACKED
Lance Vance olarak oynama	LOOKLIKELANCE
Ken Rosenberg olarak oynama	MYSONISALAWYER
Hilary King olarak oynama	LOOKLIKEHILARY
Jezz Torent olarak oynama	ROCKANDROLLMAN
Dick olarak oynama	WELOVEOURDICK
Phil Cassidy olarak oynama	ONEARMEDBANDIT
Sonny Forelli	IDONTHAVE THEMONEYSONNY
Mercedes olarak oynama	FOXYLITTLETHING
Tank verir	PANZER
İki tane hurda araç verir	TRAVELINSTYLE
Hurda araç 2 verir	GETTHEREQUICKLY
Sabre Turbo verir	GETTHEREFAST
Hotring Racer verir	GETTHEREVERYFASTINDEED
İki tane hurda araç verir	GETTHEREAMAZINGLYFAST
Cenaze arabası verir	THELASTRIDE
Limuzin verir	ROCKANDROLLCAR
Çöp arabası verir	RUBBISHCAR
Cadillac verir	BETTERTHANWALKING
Yakındaki arabayı patlatır	BIGBANG
Sinirli sürücüler	MIAMITRAFFIC
Tüm arabaları pembe yapar	AHAIRDRESSERSCAR
Tüm arabaları siyah yapar	IWANTITPAINTEDBLACK
Arabalar uçabilir	COMEFLYWITHME
Mükemmel yol tutuş	GRIPISEVERYTHING
Tüm trafik ışıkları yeşil olur	GREENLIGHT
Arabalar yüzebilir	SEAWAYS

Hile

Sadece arabanın tekerleri görünür	WHEELSAREALLINEED
Spor arabalar büyük tekerlek sahibi olur	LOADSOFLITTLETHINGS
Güneşli hava	ALOVELYDAY
Az bulutlu hava	APLEASANTDAY
Bulutlu hava	ABITDRIEG
Sisli hava	CANTSEEATHING
Fırtınalı hava	CATSANDDOGS
Oyun saatini hızlandırır	LIFEISPASSINGMEBY
Her şeyi hızlandırır	ONSPEED
Her şeyi yavaşlatır	BOOOOOORING
Yaya isyanı	FIGHTFIGHTFIGHT
Yayalar sizden nefret eder	NOBODYLIKESME
Yayalar silah taşıyabilir	OURGODGIVENSAĞTOBEARARMS
Kadınlar silah taşır	CHICKSWITHGUNS
Medya puanınızı gösterir	CHASESTAT

FIFA 2003

Oyunun kurulu olduğu dizin altında yer alan 'soccer.ini' dosyasını herhangi bir editor yardımıyla açtıktan sonra aşağıda belirtilen satırları bulduktan sonra karşılarında yer alan '0' değerlerini '1' yapmanız yeterli olacaktır.



Açıklama	Kod
Tüm takımları açmak	CHEAT_UNLOCKED_TEAMS=0
Tüm turnuvaları açmak	UNLOCK_TOURNAMENT=0
Agresif savunma	AGGRESSIVE_TACKLE_CHEAT=0
Takın istatistiklerini eşitleme	CHEAT_EQUAL_TEAM_STATS=0
Rastgele takım seçme	CHEAT_RANDOM_TEAMS=0
Demo modu	DEMO_MODE=0
Bire bir	ONE_ON_ONE=0
Otomatik Savunma	AUTO_TACKLING=0
Pratik modu	PRACTICE_MODE=0
Oyunu pencerede çalıştırma	WINDOWED=0
Güzel goller	ABSOLUTELY_PERFECT_GOALIES=0

Hile

Vietcong

Öncelikle konsol ekranını açıp GIFTFROMPTERODON kodunu girerek hile modunu aktif hale getirip, aşağıda yazan kodları girebilirsiniz.



Açıklama	Kod
Sağlık	CHTHEAL
Takımın sağlığını yeniler	CHTHEALTEAM
Silah alma (x 0 ile 30 arasında)	CHTWEAPx
Mermi doldurma	CHTAMMO
El bombası alma	CHTGRENADES
Hızlı savaşlar	CHTALLQF
3. şahıs kamerasına geçiş	CHT3PV <0/1>

FreeLancer

Ölümsüz olabilmek için, oyunun kurulu olduğu dizin altında yer alan 'perfoptions.ini' dosyasını herhangi bir text editör yardımıyla açtıktan sonra 'DIFFICULTY_SCALE = 1.00' satırını 'DIFFICULTY_SCALE = 0.00' olarak değiştirmeniz yeterli olacaktır.

Command and Conquer: Generals

Amerika olarak oyunu oynarken, herhangi bir binanın içine altı tane Rocket Soldiers ve dört tane Snipers yerleştirin. Bunlar çevredeki herhangi bir düşman hareketini, ki buna helikopter indirmeleri de dahil, durdurmaya yetecektir. Roket birlikleri tüm hava ve kara araçlarına saldırırken, keskin nişancılar da yaya askerleri öldürecektir. Bu taktiği üslerinizin ve bazı spesifik noktaların koruması için kullanabilirsiniz.

Splinter Cell

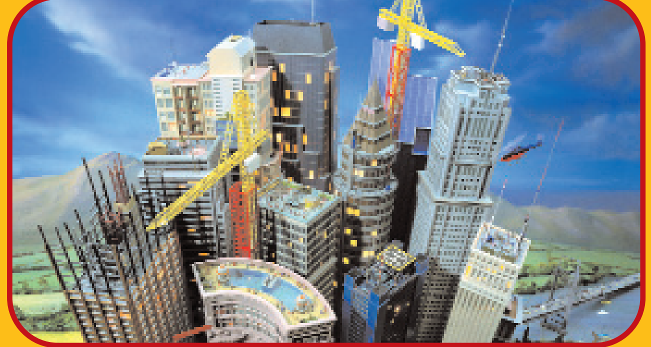
Konsol ekranını açıp GIFTFROMPTERODON kodunu girerek hile modunu aktif hale getirip, aşağıda yazan kodları girebilirsiniz.

Açıklama	Kod
Ekstra sağlık	HEALTH
Uçma yeteneği	FLY
Görünmezlik	INVISIBLE 1
Mermi	AMMO
Duvarlardan geçmek	ghost

Hile

SimCity 4

Oyun sırasında 'Ctrl+X' tuşlarına basarak hile giriş kutucuğunu ekrana getirin, aşağıdaki kodları girdikten sonra Enter tuşuna basarak hileyi aktif hale getirin.



Açıklama	Kod
Saati durdurup başlatmak	stopwatch
Kodun arkasından boşluk	
bırakarak gitmek istediğiniz	
saati girin	whatimeizit
Şehrin ismini değiştirin	whererufrom "Yeni isim"
Tüm ödüller	you don't deserve it
Paranıza 1000 eklenir	weaknesspays
Tüm binaların güç ihtiyacını kaldırır	fightthepower
Boş arazi rengini saklar	zoneria
Tüm binaların su ihtiyacını kaldırır	howdryiam buildings.

Robin Hood: The Legend of Sherwood

Oyun sırasında fare imlecini ayakta duran karakter seçiliyken, KNEEL (Diz çökme) komutunun üzerine getirip [F11] tuşuna basarak konsol ekranını getirin ve aşağıdaki hile kodlarını girin.



Açıklama	Kod
Şans	goodluck
Para verir	cash
Mermi 999'a çıkar	bingo
Ölümsüzlük	immunity
Bir Merry Men daha ekler	merryman
Zamanı durdurur	timeless
Dövüşlerde AI'yi kapatır	pam
Görevi kazanmanızı sağlar	winner

Hile

WarCraft III: The Frozen Throne

Tekli oyun modunda [Enter] tuşuna basarak mesaj ekranını açıp aşağıdaki kodları yazdıktan sonra tekrar [Enter] basarak hileyi aktif hale getirin.



Açıklama	Kod
Tüm haritayı görme	iseedeadpeople
Ölümsüzlük	whosyourdaddy
Oyunu kazanma	allyourbasearebelongtous
Oyunu kaybetme	somebodysetusupthebomb
Öldükten sonra oynamaya devam etme	strengthandhonor
Büyü yapma	thedudeabides
Birimler çiftliklere ihtiyaç duymaz	pointbreak
Teknoloji ağacını kapatma	synergy
Kazanma şartlarını devre dışı bırakma	itvexesme
# kadar odun	leafittome #
# kadar odun ve altın	greedisgood #
# kadar altın	keysersoze #
Bölüm seçimi	motherland [ırk] [bölüm]
Hızlı araştırma	whoisjohngalt
İnşayı hızlandırma	warpten
Tüm yükseltmeler	sharpandshiny
Sınısız mana	thereisnospoon
Gece	lightsout
Gündüz	riseandshine
Saati ayarlama (# = 1-24)	daylightsavings #
Ağaçları kaldırma	abrakadabra
Level 10 kahramanlar	ihavethepower



Hile

Rainbow Six 3: Raven Shield

Oyun esnasında [é] tuşuna basarak konsolu açıp aşağıdaki kodları girin.



Açıklama	Kod
3. şahıs kamerasına	behindview <0 veya 1>
Uçma	ghost
Tekrar yürümek için	walk
Mermi doldurur	fullammo
Demoyu kaydeder	demorec
Kayıtı durdurur	stopdemo
Demoyu gösterir	demoplay
Oyuncu için ölümsüzlük	god
Takım için ölümsüzlük	godteam
Teröristler için ölümsüzlük	godterro
Rehineler için ölümsüzlük	godhostage 1
Rehineler için ölümsüzlüğü iptal	godhostage 2
Herkese ölümsüzlük	godall
Oyun asla sona ermez	toggleunlimitedpractice
Bilgi ekranı	togglethreatinfo
Tüm teröristleri öldürme	neutralizeterro
Tüm bombaları etkisiz hale getirme	disarmbombs
IO cihazlarını etkisiz bırakma	deactivateiodevice
Tüm rehineleri kurtarma	rescutehostage
Tüm teröristleri çıkartır	callterro
Teröristler görünür olmak	playerinvisible
Görüş alanındaki teröristler teslim olur	tsurrender
Çılgınca ateş eden teröristler	tsprayfire
Teröristler sadece size ateş eder	taimedfire
Tüm teröristler kaçar	trunaway
Teröristler normal hallerine döner	tnothreat
Haritada tüm teröristleri görün	rendspot
Rehine bilgileri	togglehostagethreat
Rehine tehlikesini sıfırlayın	resetthreat
Görüş mesafesini belirtir	showfov
Silah yönünü gösterir	gundirection
Teröristve rehinelerin rotalarını gösterir	route
Haritadaki tüm rotaları gösterir	routeall
Tüm NPC'leri öldürür	killthemall
Tüm teröristleri öldürür	killterro
Tüm rehineleri öldürür	killhostage
Tüm tim elemanlarını öldürür	killrainbow
Tüm hileleri kaldırmak	resetmeall
Oyunu kapatmak	quit

Hile

Battlefield 1942

[é] tuşuna basarak konsol ekranını açtıktan sonra aşağıdaki kodları girebilirsiniz.



Açıklama	Kod
Ölümsüzlük	aiCheats.code Tobias.Karlsson
Tüm düşman Bot'larını öldürür	aiCheats.code Jonathan.Gustavsson
Bot'ları öldürür	aiCheats.code Thomas.Skoldenborg
Bot'lar da hile yapabilir	aiCheats.code BotsCanCheatToo
AI istatistikleri	aiCheats.code TheAllSeeingEye OfTheAIProgammer
Yeni çıkma noktası	aiCheats.code WalkingIsWayTooTiresome

Hile PS2

Baldur's Gate: Dark Alliance

Hile menüsü: Oyun esnasında, R2 + L1 + Sol + Üçgen tuşlarına basılı tutup Start'a basın.
Süper karakterler: Oyun esnasında, R2 + L1 + SOL + Üçgen tuşlarına basılı tutup R3'e basın.
Drizzt olarak oynamak: Ana menüde, L1 + R1 tuşlarına basılı tutup X + Üçgen tuşlarına basın.



Need for Speed: Hot Pursuit 2

Parlak arabalar: Ana menüde şu kombinasyonu tuşlayın: L2, R1, SOL, KARE, SOL, SOL, SOL, R2.
BMW Z8: Ana menüde Kare, SAĞ, Kare, SAĞ, R2, Üçgen, R2 ve Üçgen tuşlarına basın.
HSV Coupe GTS: Ana menüde L1, L2, L1, L2, R1, Üçgen, R1 ve Üçgen tuşlarına basın.
Lamborgini Diablo 6.0 VT: Ana menüde R, R2, R, R2, R1, L1, R1 ve L1 tuşlarına basın.
McLaren F1 LM: Ana menüde Kare, L1, Kare, L1, Üçgen, SAĞ, Üçgen ve SAĞ tuşlarına basın.
Ferrari F550: Ana menüde L1, Kare, L1, Kare, SAĞ,R1, SAĞ ve R1 tuşlarına basın.
Ferrari 360 Spider: Ana menüde R2, Kare, R2, Kare, Üçgen, L2, Üçgen ve L2 tuşlarına basın.
Mercedes CLK GTR: Ana menüde R2, R1, R2, R1, SOL, Üçgen, SOL ve Üçgen tuşlarına basın.
Aston Martin V12 Vanquish: Ana menüde R2, SAĞ, R2, SAĞ, Üçgen, SOL, Üçgen ve SOL tuşlarına basın.

Hile PS2



The Lord of the Rings: The Two Towers

Tüm Combo yükseltmeler: Oyunu durdurun, tüm 4 shoulder tuşlarına bastıktan sonra, Üçgen, Üçgen, Daire, Üçgen, Daire. Bir kılıç sesi kodun doğru girildiğini gösterir.
Mermi yükleme: Oyunu durdurun R1, R2, L1, L2 tuşlarına basılı tutup ve X'e basın, ardından aşağı, Üçgen, yukarı tuşlarına basın.
Tüm Level 8 saldırıları: L1, L2, R1 ve R2 tuşlarına basılı tutun sonra X, X, aşağı ve aşağı tuşlarına basın.
Oyunu kazanmak: Bir göreve başlayın, oyunu durdurup L1, L2, R1 ve R2 tuşlarına basın.
Küçük düşmanalar: Üçgen, Üçgen, X, X
Tüm yükseltmeler: Üçgen, Daire, Üçgen, Daire
Ölümsüzlük: Üçgen, Kare, X, Daire
Ağır çekim: Üçgen, Daire, X, Kare
Sınırsız mermi: Kare, Daire, X, Üçgen